クションバンド電波別冊■ゲームチャージ■
成7年5月30日発行（毎月1回30日発行）
成6年6月10日第3種郵便物認可
アクションバンド電波別冊
ゲームチャージ
CANCELLATION 2
やれるもんならやってやれ！
CANCELLATION 2 MENU
餓狼伝説3
ヴァンパイアハンター
バーチャファイター2
●NEO・GEO発！超新作！
風雲黙示録
●付録ポスター［VF=ver.2.?］
炎の DURAL
付録付定価 1,000YEN
とり肌ゲームマガジンG・C
VOL.13
1995.5.30

待つ。
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
風雲黙示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく
©SNK 1995
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
5月26日発売
価格29,800円
(税別)
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。

NEO GEOはSNKの登録商標です。
未体験の闘い(バトル)が、君を
NEO GEO
The Future Is Now
SNK

→当たり前のように「ゼロ」にも登場する春麗。全国のファンは喜んでいることだろう。

© CAPCOM /グループ・タック・アミューズ・よみうりテレビ

1995・春、うらら。こんどの春麗は女子高生。

今年の春麗のモードは、女子高生。女子大生ブームから始まって、女子高生、中学生、小学生… と止まるところを知らぬ鬼畜現象。でも、最後はここへ戻ってくるんです。女子高生です。ストIIアニメの春麗は、なんと１５歳という設定。まだ刑事にはなっておらず、父（香港警察の刑事だ）の経営する道場で父の手伝いをしているんだよね。アニメでも重要な華として大活躍してくれるだろう！

リュウ・ケンを助ける好奇心いっぱいの少女。

春麗　…１５歳。
見たがり、聞きたがり、経験したがる好奇心いっぱいの現代的な女子高生。父の名はドウキといい、香港警察の刑事であると同時に著名な格闘家でもある。彼女は、父の開く道場の師範代をつとめる。

春麗が初めて登場するのは、第３話。この本が発売されているころにはすでに終わっていると思う。ストーリー上では、ガイルにボコられて世間の広さを知り、修行の旅に出ることを決意したリュウとケンが最初に着いた国、香港でツアーガイドを雇った、そのガイド役が春麗だった、という強気の設定だぞ！

アーケードゲーム『ストリートファイター』では最終面のボスとしてリュウを迎えうち、『ストリートファイターII』以降では前作でリュウと闘ったときにににつけられた胸のキズも痛々しかった、リュウの宿敵・サガット。アニメでは２８歳という設定で、ムエタイの殿堂であるルンピニー、ラジャダムノン両スタジアムに君臨した史上最強のチャンピオン。一撃必殺の「タイガーニークラッシュ」を武器に闘う無敗の帝王であったが、あまりの強さのため、犯罪シンジケートの陰謀により、獄中の身になってしまう…
　ところで、アドンは出てこないのかな？

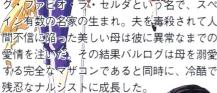
STREET FIGHTER II V

劇場用アニメ・ゲームとは異なる完全オリジナルストーリーで始まる！

完全無欠の悟りを開いた聖人シッダールタの末えいダルシム。彼はリュウ・ケンの来訪を始めは門前払いにするが、後に二人に人としての正しき道を説き、「真の強さ」の真理を示唆するという重要な役柄を持っている。

主人公・リュウ…１７歳。一本気で正義感の強い、豪快な性格。荒削りの若武者だが、無類の大食漢であると同時に、女性に対してウブであるといった面も持ち合わせている。
　彼は、自然界に存在するエネルギーと、自己体内に存在する「気」のエネルギーとを直結することのできる潜在的な能力を秘めている。その力を使って一瞬のうちに爆発的なエネルギーを放出することができるのだが、本人はまだそのことに気づいていない。
　離島で修行に励むリュウのもとに届いたケンからの一通の手紙が、リュウの格闘の旅のはじまりとなる……。

ZOOM

バルログの本名も明らかになったぞ。バルログ・ファビオ・ラ・セルダという名で、スペイン有数の名家の生まれ。夫を毒殺されて人間不信に陥った美しい母は彼に異常なまでの愛情を注いだ。その結果バルログは母を溺愛する完全なマザコンであると同時に、冷酷で残忍なナルシストに成長した。

多少の事では動じない、クールなファイター。

アニメのストーリー上ではリュウとケンの当面の目標となる米国空軍屈指のファイター。酒場で闘いを挑んだリュウとケンに、実力の違いをまざまざと見せつけることになる。

なんとガイルは21歳！うーん、老けてます。

アニメ第1話で登場するストIIキャラは、リュウとケンそしてこのガイルのみ。どうしてガイルなのか？それは誰にもわからない。とりあえずアニメを見続けるしかない。

生粋のストリートファイター

香港の貧民街で生まれ育ったストリート・キッドだったフェイロンだが、春麗の父である銅昂の道場に入門し、格闘技に魅入られていく。後に映画主演としてスカウトされ、一躍スターに。

ケンは金持ちのボムボムか？

アメリカ屈指の大財閥、マスターズ家の息子。頭脳明晰でルックス抜群だが、それらを2ミリも鼻にかけることがないイイ男。7歳から15歳まで日本でリュウとともに修行していた。

アーケードゲーム新作、ZERO！

こっちも必ず押さえておきたい期待作！

そして現在鋭意開発中のストリートファイターシリーズ最新作、ストリートファイターZEROの画面写真がこれだ。

登場キャラで今のところわかっているのは、まず当然ながらリュウとケン。春麗、サガット・アドンと、新キャラ・ナッシュ（！）

グラフィックはどちらかっつーとX-Menやヴァンプのようなベタ塗りっぽい色と絵。

キャンセレーション宣言

格闘ゲームのおもしろさは、必殺技にある。そして必殺技とは、「敵を確実に死に至らしめる技」であり、格闘家の持つ固有の技、あるいは一般的に使われてはいるが特に威力の高い技を指す。しかし一般的にいわれる必殺技は、威力の低いジャブやミドルキックなどに比べ攻撃が完成するまでに要する時間が長く、実戦では簡単に見切られてしまうことが多い。だから通常は出が速く隙のない技を多用し、ある程度ダメージを与えて相手がフラフラになったときに初めて使う、といった用法が普通であるようだ。それでは、この隙の大きい必殺技を基本技のように使う手だてはないものだろうか……？

我々がこの本の全編を通じて追求しているテーマがこれなのである。

威力の高い技は、その技が完成するまでの時間（＝隙）が威力の低い技よりも長い（例えば跳び蹴りであれば、助走→ジャンプ→蹴りが出るまでのモーション、の３つもプロセスがあり、威力の低い立ち状態でのハイキックなどに比べると技の完成までの隙の長さ、そして技を出し終わったあとの戻りに要する時間は遥かに長い）という点、これは運動力学的に当然のことといえるが、ゲームの世界では、このどうしようもないハズの差をある特殊な方法によって埋めることができる。

それが、キャンセルだ。

技の戻り時間を強制的に飛ばし、強引に次の技を開始させるその技術

は、『ストII』から始まった史上空前の格闘ゲームブームにより一般に広まったもので、当初はマニアのみが使いこなせる技だったが、現在では操作法も簡単になりつつあり、比較的誰にでも出せる技という認識が成されている。今や、格闘ゲームはキャンセルぬきでは語れない時代になってきているのだ。その意味では、この時期にこういったキャンセルに焦点を合わせた特集本を発行するのはタイムリーであるのかもしれない。

具体的にキャンセルの用法を説明すると、【1．ボタンによるキャンセル　2．コマンド入力によるキャンセル】　の2つが代表的である。1は、一度入力した技を何らかの特殊ボタンを押すことにより、途中でその技を止めるキャンセル。バーチャファイターのガードボタンによるキックキャンセルや、餓狼伝説3のボタン選択によるキャンセル必殺技などが有名だ。それに対して2は、すでに出ている技の途中に先行入力（他の技が出ているときなど、操作不能であると思われる状態のときに次の技コマンドを早めに入力すること）で必殺技を出して、ムリヤリ前の技の戻りの隙をなくしてしまうキャンセル。ちなみに、隙の少ない基本技の戻り時間にキャンセルをかけて必殺技を出すという図式が一般的。現在、「キャンセル」といった場合、大体は2の意味で使われていると思っていいだろう。

キャンセルは格闘ゲームにおいてかなりの重要性を持つ技だが、あまりに使えるため、「キャンセルに溺れる」という事態に陥るプレイヤーが続出している点について我々は学ばねばならない。キャンセルをかけることの意味も考えず、キャンセルできる技は全てキャンセルをかけてしまうようなそんな症状が出たら、それは「キャンセル魔道」に堕ちたと考えていい。キャンセル以外には価値を見いださない状態だ。末期になると、ダウン技にキャンセルをかけたり（相手が転んでしまうので次の技が当たらない…当たるゲームもあるが）、必殺技で必殺技をキャンセルしようとさえしてしまう。その状態でのキャンセルにはもはや哲学というものがない。キャンセルは、もともとは”この技を出してしまうと技の戻りの硬直時間が長いため、後がつながらず攻撃がとぎれてしまう”といった問題を解決するために編み出された戦法であるが、攻撃がとぎれるというのは勝敗の問題だけではなく、リズムが狂うといった弊害もある。そして横で試合を見ている人も、絶え間なく攻防が繰り返される方が見ていてずっとおもしろいハズだ。つまり、「キャンセル」は勝負に勝つためだけにあるのではない、ということだ。

この本を読んで一人前のキャンセラーになった後も、各自しっかりしたポリシー、哲学を持ってキャンセルし続けて欲しい。

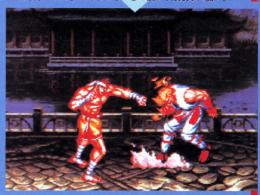
キャンセル、それは人生の縮図なのだから。

ー非力書房刊
『キャンセル畜生ーその栄光の軌跡』
より抜粋

『餓狼伝説３』というゲームは、今までの迫力ある必殺技による壮絶な試合に、奥、手前ラインを利用して攻める３次元的な攻めや、高・低２種類のジャンプで使い道のバリエーションを増やしたり、避け攻撃、クイックスウェー攻撃などの瞬時の回避からの攻撃といった、『多様な攻防を実現させた』より現実に近いゲームなのだ。システムの内容把握にはそれだけ時間を掛けさせられるが、それだけ心理の深い戦いが実現させられる。

続々と追加される回避システム

前作にあった『避け攻撃』はもちろん、上半身が無敵となる『クイックスウェー攻撃』、『餓狼ＳＰ』のライン移動をより多彩な攻防ができるようにと改良された『オーバースウェー攻撃』など、つまりはどんなに強力な技を持っていたとしても、行動が読まてしまえばこれらで簡単に反撃が可能になっだ。

相手の攻撃を避けながらの攻撃、これが攻防一体の型が魅力の避け攻撃である。ただしほとんどの技が下段攻撃に弱い。

上半身を奥、または手前ラインに状態を反らしながら攻撃。避け攻撃との違いは、同じライン上の攻撃に弱いのだ。

最近のスウェーライン上での定石

コマンド入力と同時に完全無敵となり、別のラインから攻撃できるオーバースウェー攻撃。最近ではひたすらラインからの攻撃ばかりとなり、なかなか味気ない試合が繰り返されていが、実際は『ライン移動さするなボケ！』を念頭に、相手のライン攻撃は絶対に阻止するべき。でないと攻防以前の問題で、おもしろいゲームとは感じないだろうに・・・。

ア：「おまえの攻撃なんかに当たるもんか～」

ジョ：「なぁしとん？」　ア：ギクッ「え？」

ジ：「元のラインに戻れやボケェェェ！」

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

Ⓒ SNK 1995
がろうでんせつ３ Ⓡ

CANCELLATION 2

攻撃のバリエーションも多彩に

高・低ジャンプのように、ひとつのアクションでも、目的に富んだ行動ができるため、必然的にどんなキャラでも攻撃が多彩になる。考えられる限りの攻撃で相手に向かうだけでも、それなりに魅力ある試合ができる。相手に行動を読まれることさえなければどこまでも攻めることが可能だ。

低いジャンプの存在で、ジャンプの概念が有効なものへと考えが変化。立派な攻めのひとつとして考えよう。

足払いキャンセル→「フェイントハリケーンアッパー」で相手を別のラインへ移動させ反撃。効果的な使い方のひとつだ。

TERRY BOGARD

■プロフィール

●声優=橋本さとし●格闘技=マーシャルアーツ●国籍=アメリカ●職業=フリーター●誕生日=1971・3・15●年齢=23歳●身長=182cm●体重=77Kg●血液型=O型●趣味=ビデオゲーム●好きな食べ物=ファーストフード●嫌いな物=なめくじ●大切な物=ジェフの形見のグローブ●得意スポーツ=バスケットボール●好きな音楽=ロック●特技=女性のスリーサイズを当てること。

パワーゲイザー　↓↙←↙→+CD

テリーの超必殺技としてすっかりお馴染み。性質は今までの餓狼シリーズとまったく変わっていないが、新システムのスウェーにおいて『ラインを無視して攻撃できる』という扱いになっているため、この分、前作よりも有効度が増している。パワーウェイブとモーションが似ているので、体力点滅中はうまく混ぜて、オーバースウェー攻撃や飛び込みに対して狙って仕掛けてみよう。

拳に気を溜めたあと、状態を大きく捻らせて勢いをつける。このとき「パワー」としゃべる。

先ほどのモーションから姿勢を低くして地面へ振り下ろす。ここで攻撃を受けてもゲイザーと相打ちだ。

叩きつけた地面から気合いの波が爆発。相手にヒットすれば、体力の3分の1近くが奪える。

STAGE MAP　SOUND BERCH

ラジカセをかけたり。跳ねたり、踊ったりと、やはりここでは様々なアクションを見せてくれるおサルが見もの。ラウンドごとに夕日や夜景が綺麗で、見る人を飽きさせないのも特徴だ。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

CAN 読みの反応次第で、一気に相手を畳み掛けられるかも

キャンセルパワーウェイブの実用的な使い方である。ここで一番重要なのは、相手がパワーウェイブに対してどんな行動を取るか、ある程度読むことだ。

しゃがみ強キック→キャンセルパワーウェイブは今回も健在。とは言っても、扱い方を間違えれば、回避動作が多く存在する「3」では逆効果。しゃがみパンチでガッチリ固めてから出そう。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

TERRY BOGARD
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃　上方向に強いアッパーカット
上半身が完全無敵なので、足払いなどの下段攻撃以外はまずダメージを受けない。しかし攻撃の判定が短かすぎるために、用途は突撃技などの懐に入り込むような技に対してしか使われないだろう。

ウェイクアップ攻撃　対空に接近戦にと、用途が広い
避け攻撃と違ってコマンドの条件が厳しくなく、それでいて攻撃判定の距離が少し伸びたもの。上半身が無敵なので、相手の攻撃とカウンターを狙うのがいいだろう。やはり下段攻撃に弱い。

オーバースウェー攻撃　相手の攻撃を回避してから反撃へ
コマンド終了と同時に完全無敵となり、奥、または手前のラインへ移動する。近距離で大技を空振りしている相手には、これで避けて確実にダメージを。回避技の中では一番信頼がおける。

●コマンド表●

バスタースルー	→+C（近い間合いで）
ハックスピンキック	→+D（奥飛ばし）
アッパー	↙+C
バーンナックル	↓↙←+AまたはC
パワーダンク	→↓↘+BまたはD
クラックシュート	↓↙←↖+BまたはD
パワーウェイブ	↓↘→+AまたはC
パワーゲイザー	↓↙←↙→+CD

結局はパワーウェイブが中心、攻撃のスキを伺え
スウェー攻撃が存在しても、テリーの基本はパワーウェイブ。相手の動作をガード、ジャンプ、スウェーと限定させることができるので、この後は安易にも相手の攻撃に対応することができる。これ無くしてテリーは語れない。

コンビネーションアーツ　A・A・C
始めの攻撃が上段攻撃のジャブなので、使用頻度がいまひとつ。もうひとつのアーツとして、『A・B・D』というジャブからの、キックの連続攻撃もある。

しゃがんでいてもこのジャブがヒットするキャラにだけ、有効な技といえる。

ジャブがヒットしていれば、このストレートパンチも連続でヒットする。

一応しゃがみガード不可だが使えない。『A・A・↓D』があるのでそちらを。

バーンナックル
パワーウェイブを追いかけての体力削りや、フェイント技の後の奇襲攻撃に用いる。今回スウェー攻撃があるので多用は禁物。

通常ではバーンナックル、接近での連続攻撃はクラックシュートと、併用が大事。

パワーウェイブ
今回はスウェーライン攻撃があるので、安易に出すわけにはいかなくなった。距離をおいて出し、その後の連携で戦況を有利に。

接近戦では逆に危ない目に遭ってしまう。安全な場所から出すことを心掛けよう

パワーダンク
技の出た瞬間が無敵なので、主に対空として使う。上昇、下降それぞれに攻撃判定があるので、2段攻撃になりやすい。

帽子のつばを後ろへ。そのため着地後は元に直すために隙ができる。お前…

その後の対応がすべて。巧みに相手の反撃を抑え込め。
足払いをガードした後の相手の行動は、そのままガード、スウェーラインで回避、高・低ジャンプで反撃、の3つが代表的に挙げられる。どれも非常にイヤな攻撃だが、相手の行動が限定してある程度予測できるのだから、対抗する技さえ知っていれば反撃はそんなに難しいことではない。この状況をうまく利用して、相手に確実なダメージを。

＋ONE HIT 1　対オーバースウェー攻撃
相手がオーバースウェーでラインを外した場合は、ほとんど必ず、そのままライン攻撃を試みる。こんな時には対オーバースウェー攻撃で必ず反撃しよう。

＋ONE HIT 1　バーンナックル
素直にガードした場合はバーンナックルで体力を削る。この後はしゃがみ弱パンチで間合いを離し、自分が有利に戦える間合いを確保。これで一連の動作が終了だ。

ANDY BOGARD

■プロフィール

●声優=難波圭一●格闘技=骨法●国籍=アメリカ●職業=不知火流師範●誕生日=1972・8・16●年齢=22歳●身長=171cm●体重=69Kg●血液型=A型●スリーサイズ=00・00・00●趣味=修行●好きな食べ物=納豆スパゲティ●嫌いな物=犬●大切な物=修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの●得意スポーツ=ショートトラック●好きな音楽=静寂●特技=断食・・・・・・・・・・・・・

超裂破弾　↓溜め↘→＋CD

飛んでいく軌道やグラフィックなど、本質的な部分に変化はない。ただし使っていく上では、キンタと違って出始めの無敵時間がなくなっているので、相手の出す技に対して、カウンターを狙うようなことが今回できなくなった。となると、飛び道具の撃ち合い時に奇襲として出すとか、扱い方が『餓狼ＳＰ』のように非常に限られた場面でしか、活かすことができないという事だ。

このように跳び起きで勢いをつけて攻撃する技だ。キンタはこの時間は無敵だったけど『3』はくらいます。

上昇していくと足先に炎が。舞の超必殺忍蜂のことも考えると、不知火流は炎を扱った攻撃が得意か？

最終型になると全身に炎を纏い、そのまま相手めがけて突撃。相手にヒットすれば炎上してダウンとなる。

STAGE MAP　HOWARD ARENA

スタート直後は跳ね回る蛙が印象的だったが、途中でよく見るとどこにも見あたらない。一説によると池に落ちることもあると言ふ。雷雨の時の奥の建物は、深閑としてとても不気味。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

相手のウラをかいて奥、正面、手前から攻めること

接近戦は斬影拳と奥、手前のスウェーライン攻撃が中心。うまい組み合わせで徹底的に攻めていけば、わりと簡単にいい結果が出るはずだ。

接近時でのしゃがみ弱パンチ→斬影拳で、イージーな連続技の出来上がり。うまく弱パンチに繋げられるような技を戦闘の主体とし、ヒットしていればそのまま斬影拳も入れるような闘いが理想。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

ANDY BOGARD 必殺技ワンポイント講座

避け攻撃 水平に繰り出すのが印象的だ

「どりゃ！」と一声した後に上半身を右へ反らし、逆水平に肘鉄攻撃をする。見た目では、アンディが自分の懐でモゾモゾしているようにしか見えず、あまりにもリーチがないので使う人がいない。

ウェイックス攻撃 マニアックな構え肘鉄攻撃

上半身だけを手前ラインへ移した後、その状態から逆水平の肘攻撃をお見舞いする。基本的には、相手の技に対してカウンターを狙う技なので、使いこなしたいなら、相手の動きを読むこと。

オーバースウェー攻撃 攻めるための、大事な要素の１つ

昔から通常技の弱さには定評があったアンディだが、今回は攻め、避けとも万能なオーバースウェーシステムのお陰で、そのカバーが非常にラクになる。今度こそ最強になる時がきたのか。

●コマンド表●

近、遠距離戦とも平均して闘える万能キャラ

今回はスウェーライン攻撃もあって攻め方にバリエーションが増え、より強さを増しただけに接近戦を望みたいところ。斬影拳とライン攻撃、おまけに飛翔拳もあれば準備万端、向かうところ敵なしってやつ。

技名	コマンド
内股	→＋C（近い間合いで）
浴びせ蹴り	→＋D
斬影拳	↙→＋AまたはC
不知火　蜘蛛絡み	↓溜め↑＋D
幻影　不知火	空中で↓↘→＋D
昇龍弾	→↓↘＋AまたはC
飛翔拳	↓↙←＋AまたはC
超裂破弾	↓溜め↘→＋CD

コンビネーションアーツ B・B・B

相手と接近している状態でしかアーツにならないので注意。２発目で止めて、しゃがみ強パンチ→キャンセル斬影拳という連続技も存在する。

左足でのミドルキック。見る人によってはカッコワルイと感じるかも。

そしてバランスよくもう一方の右足で膝蹴り攻撃。しゃがみ相手だと空振り。

同じく右足でミドル。２発目で止めてしゃがみパンチ→斬影拳の方がいい。

斬影拳

高速移動する突撃技という高性能にも関わらず、その後の隙もまったくないという、とんでもない技。今回も立派に健在だ。

アンディの必殺技と言えばまずこれが浮かぶ。これだけ出してても十分に困る。

幻影　不知火

空中で無理矢理に奥のラインへ移動し、着地と同時に元のラインへ転がりながら攻撃。対空技をスルリとかわしながら攻撃できる。

つまりは対スウェーライン攻撃でないと攻撃できない。ほとんど無敵と思ってよい。

飛翔拳

出始めの瞬間がかなり広がっているので、この状態が対空を務めることがある。対空がしっかりしているので構わず出そう。

避け攻撃でかわされてしまうが、別にどうってことがないので気にするな。

ガード後は相手の反撃をうまく抑え込もう

斬影拳をガードすると、大抵相手は何かアクションを起こそうと行動してくるはず。そのほとんどが安易にもスウェーラインと読めてしまうので、奥、手前のどちかを素早く判断し、対スウェーライン攻撃で反撃すること。まずこれを念頭において、今度はそのキャラ独自の必殺技対策を考慮する。相手が何もアクションを取らない場合は構わず斬影拳だ。

＋ONE HIT 1 オーバースウェー攻撃

やられる前にやれの図。徹底的に攻めるのもいいが、やはり何らかでダメージを与えることを考えなければ、得策とは言えない。例えば投げを混ぜるとか。

＋ONE HIT 1 しゃがみ強キック

斬影拳に何の態度も示さないようなら、足払いからもう飛翔拳、残栄兄などでもう１度体力削りを試みる。削られ続けたんじゃあ、さすがに何か起こすだろう。

JOE HIGASHI

■プロフィール

●声優=檜山修之●格闘技=ムエタイ●国籍=日本●職業＝ムエタイ選手●誕生日=1972・3・29●年齢=22歳●身長=180cm●体重=72Kg●血液型=ＡＢ型●趣味=喧嘩●好きな食べ物=ワニの唐揚げ●嫌いな物=学校●大切な物=はちまき●得意スポーツ=格闘技全般●好きな音楽=ド演歌●特技=ナンパ

スクリューアッパー →←↙↓↘＋CD

左から右へと、今回は両手を使って繰り出すようになり、グラフィックもド派手に変化。しかもヒットした場合、キリモミ回転しながら落下していくなど、特別なアクションを用意して現実を忠実に表現している。ただし、試合中で使えるかと言うと、あまりにも出るまでに時間がかかってしまう為、かまりの確信で相手の動きを読めなくてはヒットさせるのは難しいだろう。

まずは左手で竜巻を作り出す。まだこの竜巻の勢いでは、キンタと同じくらいの細い竜巻で終わる？

先ほど作り出した竜巻から、今度は右手で竜巻を起こして、威力を相乗させようとする。

これが成長した『3』のスクリューアッパー！　出るまでに時間がかかるが、今までより一回りも大きい！

STAGE MAP NATIONAL PARK

夜になると、ホタルがそこいら中に飛び交い、対戦そっちのけで魅入られる場合も。他にもラウンド4になると「ワニ」にリボンがつけられたり、吊してあるサンドバックが落とせたりと、ハプニングが絶えない。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

連携の一部として使用。ダメージには直接関係ないが

キャンセルできる代表的な技はしゃがみの強キック。この技からハリケーンアッパーや黄金のカカト・弱などを混ぜて、相手を押していく方向がする。

しゃがみ強キックから有効に出すキャンセル技はハリケーンアッパーと黄金のカカトの２つ。どちらにするかは、ガード後の相手の行動に確信がある方を選び、そこでダメージへ結びつける。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

JOE HIGASHI 必殺技ワンポイント講座

避け攻撃

攻撃を受け流しながらの裏拳

『2』で無敵を誇った避け攻撃も、今回はリーチや無敵の個所なども全キャラ殆ど同様に。キャラの個性がひとつ消えてしまったわけだけど、これはこれで統一感があってよろしいのでは。

クイックスウェー攻撃

相手にフックをお見舞いだ

上半身をそのまま横にずらして、狙いすましたよう左フックを決める。これでもクイックスウェーの中ではリーチのある方だが、徹底的に攻め型のジョーでは使うことが少ない。

オーバースウェー攻撃

注目すべきはキック系のB・D

キック系がスライディングになっていて、ヒットすると確実にダウンを奪うことができる。これなら相手の勢いを一瞬で殺すことができるので、攻撃回避からの反撃はやはりこれが中心。

●コマンド表●

ハリケーンアッパーから様々なコンビネーションが魅力

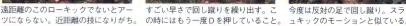
スウェーのシステム上、今までのように強い必殺技でガンガン押していくことなどできない。今回はどんな状況にも警戒心をもち、どれだけ相手の取る行動に対して迎撃ができるかが、勝利を握る一番の鍵となる。

技名	コマンド
ジョースペシャル	→＋C（近い間合いで）
膝地獄	→＋D（近い間合いで）
スライディング	↘＋D
ジョーソバット	←＋D（手前飛ばし）
バーチカルアッパー	←＋C
スラッシュキック	↙溜め→＋BまたはD
黄金のカカト	↓↙←＋BまたはD
タイガーキック	↓↘→↗＋BまたはD
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AまたはC
スクリューアッパー	→←↙↓↘＋CD

コンビネーションアーツ　B・D・D

他に見つかったのは『←C・D・↓D』『↓C・D』など。知っていても使う場面はほとんどないが、一応ファンは見るだけぐらいはしたいはず。

遠距離のこのローキックでないとアーツにならない。近距離の技になりがち。

すごい早さで回し蹴りを繰り出す。この時にはもう一度Dを押していること。

今度は反対の足で回し蹴り。スラッシュキックのモーションと似ている。

黄金のカカト

ジョー版のクラックシュートと言えば、性能を簡単に理解してくれるだろう。接近時での体力削りに重要となる。

相手の目の前で出せば3回までヒットする。キャンセルから体力削りに。

スラッシュキック

強で出すと隙が大きくなる分、2発連続の攻撃となる。この技よりはやはり堅実に黄金のカカト出すべきだろうか。

遠距離での飛び道具の撃ち合い時など、奇襲で用いると効果が高い。

ハリケーンアッパー

『SP』で大活躍したこの技も、今回はスウェーラインで簡単に避けられてしまう。遠距離で出すしかないね。

今回は他と並外れて高い能力を持っているわけでもない。遠距離から撃とう。

スウェーライン攻撃に対してうまく反撃を試みよう

テリー、アンディ共々キャンセル飛び道具を撃った場合は、スウェーラインで回避しようとする相手が多い。ここでうまく反撃して抑え込めば、後々にキャンセルハリケーンアッパーを回避するような恐れがなくなり、立派な連携攻撃として活躍させられるようになるのだ。何度も対スウェーラインで反撃し、身体にわからせてやろう。

＋ONE HIT 1　対オーバースウェー攻撃

こういう安易な考えで攻撃しようという奴には、世間の辛さを教えてあげねばなるまい。別に対スウェーはしゃがみの足払いでも構わないぞ。

＋ONE HIT 1　黄金のカカト

ハリケーンアッパーを素直にガードするようになった相手に対して黄金のカカトで更に体力を削る。この後はうまく間合いを離して逃げ去れ。

MAI SHIRANUI

■プロフィール

●声優=曽木亜古弥●格闘技=不知火流忍術●国籍=日本●職業=不知火流忍術伝承者●誕生日=1974・1・1●年齢=21歳●身長=164cm●体重=50Kg●血液型=B型●スリーサイズ=85・54・90●趣味=おせち料理を作ること●好きな食べ物=お雑煮●嫌いな物=蜘蛛●大切な物=おばあちゃんの形見のかんざし●得意スポーツ=羽根つき（羽子板使用）●好きな音楽=ヘヴィメタル●特技=和裁

自分ごと炎上しながら相手に突撃するアレ。最近のアレはガード後に反撃を受けるようになったので、使用効果がとても薄くなってきている。よほどの確信をもって相手が硬直しているのがわかる場合以外では、ヒットするなんてことは夢でも思ってはならん。こんな危険な駆け引きに出るよりも、舞はもっと手堅く体力を奪う方法があるので、これははっきり言って一発逆転用の技。

軽い側転をした後、低空ジャンプで相手に飛び込む。この時はまだ炎がついていない状態。

ボワッと、からだ全身に炎を纏う。『ター～ッ！』というヴォイスも今まで通り変わりはない。

これだけ有名なのに、肘で攻撃する技であるのは知られていない。どうでもいい事なのね。

STAGE MAP EASTSIDE PARK

ラウンド1は通常の海面の浅い場所に生息する魚類。ラウンド2はペンギン、アザラシのみ。ラウンド3は熱帯魚、ラウンド全てを通して山田十平衛は出現するが・・・

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

キャンセルからの龍炎舞で一気に体力を奪え

接近時は、しゃがみ強パンチからの龍炎舞が連続攻撃として入り、体力のおよそ4分の1のダメージが与えられる。投げとの2択攻撃で攻めると効果大。

足払いなども威力ダウンが起こり、『3』ではどうなるかと思ったけど、技を選べばこんなダメージが。接近時はうまく引っかけられるように、投げも組み合わせて使っていこう。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

避け攻撃

地味っぽく裏拳攻撃だ

奥ラインへ少し足を踏み入れての裏拳。他と比べるとリーチがある方だが、しゃがんでいる相手にヒットしないため、扱い場面がまた限定されてくる。無意味に出してもダメージを受けるだけだぞ。

クイックスウェー攻撃

ラインをずらして扇子での攻撃

ひとつ避け攻撃とクイックスウェー攻撃の大きな相違点を挙げておくと、オーバースウェー攻撃に対して、クイックスウェーでは受け流すことができなことである。つまり状況で併用すべきって事。

オーバースウェー攻撃

攻め型の相手に対して迎撃用に

花蝶扇や足払いなどの能力の高い技が多いために、舞はどちらかというとオーバースウェーで反撃されて、攻める勢いを崩される側にある。やはりこちらもうまく攻めに混ぜて使いこなすべき。

●コマンド表●

大技は特別な条件下でのみ使うようにすること

花蝶扇以外は使い方が難しく、上級者でないと技の特徴を活かすことはまずムリ。始めのウチはシステムの理解や経験を積むためにも、通常技だけでの組み合わせで戦い、そこからうまく他の必殺技を混ぜていくのが利己的。

技名	コマンド
風車崩し改	→・D
夢桜改	↙か↓か↘・C（空中）
龍の舞	←・D（奥飛ばし）
花蝶扇	↓↘→・AまたはC
龍炎舞	↓↙←・AまたはC
陽炎の舞	↓↓・A+B+C
必殺忍蜂	←↙↓↘→・C
ムササビの舞	↓・B+CまたはC+D（空中）
超必殺忍蜂	→↙→・C+D

コンビネーションアーツ　C・C・C

このキャラも見つからなかったので、接近時でのC連打でカンベン。この技も相手の起きあがり時に重ねるぐらいしか、出す機会がないだろう。

右手に持つ扇子で攻撃。この時には全部のコマンドを済ませていること。

反対の手で殴っている。他のキャラと比べて舞の全然威力がない。

扇子を使って連続の２ヒット。体力ゲージを見ても全然減っていない。

花蝶扇

他の飛び道具よりも少しスピードが早いため、強攻撃からキャンセルで繋げるとほとんど連続攻撃になる。

飛び道具の中でも能力の高い部類に入るけど、ライン移動の存在であっさり回避。

龍炎舞

全体的に技の威力が下がった舞だが、龍炎舞だけはその破壊力を保つ続けている。キャンセルすれば威力絶大だ。

特徴もグラフィックもたいして変化はない。今まで通り連続技として使おう。

陽炎の舞

スウェーライン攻撃でウロチョロと攻めるムカツク野郎には、この技でファイヤーだぜカモン。ベイビー燃やしてやるぜぇぇ。

あちこちで見られるダニも、これでラクラクお掃除できます。今ならたったの…。

威力の高い龍炎舞をいかにヒットさせるかが重要

他のキャラと比べて攻撃力のない舞にとって、キャンセル龍炎舞をヒットさせるということは一発逆転を狙える大チャンスでもある。スウェーライン攻撃から、ジャンプからなど、うまく相手の懐に潜り込んで狙う機会を少しでも増やすことが、勝利の可能性を高める重要な動作だということを忘れないでほしい。もっと頼れる技があれば、こんな苦労は…。

＋ONE HIT 1　龍炎舞フェイント

フェイントといっても扱える場面が本物とまったく同じ。つまり足払いなどをキャンセルして龍炎舞のフェイントを出すことだってできるぞ。

＋ONE HIT 1　スウェーライン攻撃

素早さを活かして相手を攻撃。ただし相手の行動をよく読んだ上でのことで、迎撃を狙っている敵に対しては効果が薄い。やはり遠距離で花蝶扇だろうか。

BOB WILSON

■プロフィール

●声優=森川智之●格闘技=カポエラ●国籍=ブラジル●職業=パオパオカフェ2店長●誕生日=1974・5・15●年齢=20歳●身長=184cm●体重=75Kg●血液型=O型●趣味=ダンス（サンバ、レゲェで踊る）●好きな食べ物=果物（リンゴ、パイン）●嫌いな物=昆虫●大切な物=家族●得意スポーツ=バスケットボール（よくテリーとストリートバストをする）●好きな音楽=アシッドジャズ●特技=カード占い（よく当たる）

デンジャラスウルフ ↓↓↓+BCD

ビジュアルは必殺技の「ワイルドウルフ」に『弧』が描き加えられて、それが素早く3回転すると思って欲しい。特徴からしても、しゃがみガードできない部分が混じっているなど、非常に類似していることが多いのだ。というワケで、扱い方や有効に使う状況も一緒に考えて、体力ゲージ点滅時は「ワイルドウルフ」と置き換えて使うようにすると、実はいい効果が得られる。

「ッテイ！」と、1回転目はこんなことを叫ぶ。最高4回までヒットするが、威力が低く設定されている。

「ッデヤ！」。1回転目にしゃがみガードしていた相手は、2回転目にくらっていることになる。

「ッタ～！」。3回転目には、かなりの距離まで移動している。オーバースウェーであっさり逃げられるが。

STAGE MAP PAOPAO CAFE

リチャード・マイヤは当たり前として、すでにシイ・ケンスウと草薙京の存在を確認している。でも、あまり気になるようなアクションはしてないので、そんなに気にならないか。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

フランコと同じく、ダメージは期待できないぞ

しゃがみ弱キックからキャンセルしてのワイルドウルフが一番効果が高い。体力削りがなによりだが、その後の隙の無さ、相手との間合いが攻めに最適。

体力点滅時はキャンセルしてのデンジャラスウルフが体力削りに丁度いい。2回目の下入力の時にしゃがみ弱キックを出し、3回目でB・C・Dを同時に押す。馴れれば簡単にできるぞ。

 CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

BOB WILSON
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃
格闘スタイルに忠実のキック！
カポエラらしく、他のキャラと違って唯一キックの回避動作が存在する。そのため特徴も他と異なり、弱点であるしゃがみの攻撃でさえも受け流してしまえる。是非、接近戦で使っていきたい。

クイックスウェー攻撃
下方からのキック版アッパー
ボブのクイックラインは手前ラインにしゃがんで移動するという特殊な動きをするが、対して他と変化はない。その状態から上半身を狙ってのキックがけっこうおもしろい格好をする。

オーバースウェー攻撃
うまく反撃へ結びつけるように
移動を素早く済ませられるボブとしても、このヒット・アンド・ウェイ攻撃は見逃せない攻めのひとつ。『回避から反撃へ』という言葉は、どんな格闘ゲームにおいても通用する格言だらぴょＦろ。

●コマンド表●

必殺技ひとつだけでも、多様な場面に効果を発揮
どの必殺技も巷で見られる使い方で正解。後はスウェーライン対策をもうちょっとガシッとやっておかないと、ウロチョロされて不快なプレイで終わってしまう。とにかく『スウェーラインを活かされたら負け』を念頭に闘え。

技名	コマンド
ファルコン	→・D
スライドヘッドバット	→・C
J．アンダーキック	↘・D（空中）
バイソンホーン	↓タメ↑・BまたはD
ローリングタートル	A+CまたはB+D
ワイルドウルフ	←タメ→・BまたはD
デンジャラスウルフ	↓↓↓・B+C+D

コンビネーションアーツ　A・B・C・C・D
数あるアーツの中でも一番威力のあるもの。弱パンチからなので相手の攻撃が空振りに終わった場合などの反撃用として扱うのがいい。

まずは立ちパンチ。この後のコマンド入力は早ければ早いほどいい。

中間のCボタン。見たことのない特殊な技も組み込まれている。

最後は前進しながらの立ち強キックが出る。およそ体力の5分の1は減る。

バイソンホーン
出始める瞬間が無敵なので、主に飛び込み対策として用いる。ちなみにしゃがみ弱キックからキャンセルすれば連続攻撃だ。

「イヤッホー！」と楽しげにいうのが特徴。かなりの場面で役に立ってくれる。

ローリングタートル
「ドゥラ！」と、頭で回転しながら両足を広げて攻撃。足だけを扱うカポエラならではの、逆立ちしながらの攻撃だ。

その場で回り続け、レバーの左右どちらかで移動する。簡単にキャンセルができる。

ワイルドウルフ
合計3回の攻撃判定があり、3発目はしゃがみ防御不可となる。キャンセルだけ出して体力削りに使うといい。

「ヘイヤ！」のかけ声とともに側転を始め、足で相手を蹴りまくる。

接近時において、もうひとつの攻めと思ってくれ
ジャンプ弱キックから投げとしゃがみ弱キックの2択攻撃をしておき、投げを警戒するようになったら、しゃがみ弱キックからキャンセルバイソンホーンへと繋げる。作戦が成功した場合はかなりの体力が奪えるし、ガードされてもこちらは何のリスクもない、これが有利な駆け引きというものだ。基本的にこんな光景を『攻め』ているという。

＋ONE HIT 1　バイソンホーン
しゃがみ弱キックを2・3発入れてガードかヒットのどちらかを見分け、ヒットが確認できたらこれをキャンセルして追加ダメージをはかろう。

＋ONE HIT 1　しゃがみ強キック
もちろんしゃがみ弱キックがガードされた場合は、強攻撃で間合いを広げてやり過ごす。体力が奪えないことがわかったら即座に退くことが大事。

FRANCO BASH

■プロフィール

●声優=B．J．LOVE●格闘技=キックボクシング●国籍=アメリカ●職業=飛行士の整備士●誕生日=1963・9・16●年齢=31歳●身長=195cm●体重=110Kg●血液型=A型●趣味=フィッシング●好きな食べ物=カレーライス●嫌いな物=息子をいじめる奴●大切な物=息子（ジュニア）●得意スポーツ=アイスホッケー●好きな音楽=ジャズ●特技=ビールの一気飲み。

ハルマゲドンバスター →↘↓↙←+CD

なんと2度コマンド入力しないと完成しない特殊な技。まず1回目のコマンドで相手を持ち上げ、フランコが雄叫びをあげている状態で2回目のコマンドを済ませる。すると落下している相手に対し、ストレートパンチの連続をし、フィニッシュでローリングソバットを1発。この一連の動作で『ハルマゲドンバスター』の完成だ。体力点滅時は積極的に狙っていってもOKな技。

右から左とへと、相手にダブルアッパー攻撃。これで相手が空高くまで飛んでいく。

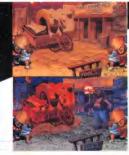
相手をアッパーで持ち上げると、その間フランコは「ダ～ッ」と雄叫びをあげる。もう一度コマンドだ。

落ちて画面上に戻ってきた相手にストレートの連続を浴びせる。そして最後は回し蹴りをお見舞いだ。

STAGE MAP S.TOWN AIRPORT

屋内なので夕方・夜は関係なし。つまりはラウンド2・3に背景に変化はないのだ。まあ、これで対戦以外のことで気を取られる心配はないが…これをどう受け取るかは自分の判断して。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX CAN

ダメージになるかは、相手のウデ次第になるが…

しゃがみパンチからのダブルコング・弱を勧める。しゃがみガードをしている相手はダメージとなるが、上級者となると、ちょっと役不足か…

基本的にしゃがみパンチ→キャンセルダブルコングを狙っていき、体力削りとしてダメージを期待しないで扱う。体力点滅時はキャンセルでなくても連携として超必殺技も考えておこう。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

FRANCO BASH
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃 ボクシングでカウンターと言えば

上半身を横に向けながらアッパーカット。相手のオーバースウェー攻撃に対しても使えるし、対空、または相手が接近攻撃を仕掛けてきた場合などにも。でも上級者でないと、やはり扱いは難しい。

ウェイックスク攻撃 身体がデカイと何かと不便

フランコにとっては普通のフックのつもりだが、相手次第ではしゃがんでいると空振りに終わることがしばしば。キャラによっては有効ではない技かもしれない。

ウェーバー攻撃 攻守どちらにも欠かせない！

移動力に乏しいフランコが素早い動きを必要とするならば欠かせない。こんなにも簡単に相手に接近することができ、回避がラクにできてしまえる技は絶対に活用すべきである。

●コマンド表●

必殺技の扱いは、どのキャラクターにも増して難しい

通常に攻める場合に使えそうなのは、ウェービングブロー・弱ぐらい。その他は相手の特別な行動に対してのみ使う「迎撃技」として考えてほしい。うまくその特徴と相手の取る行動を考慮して、有効に使ってあげること。

技名	コマンド
サンドバスター	→+C（近い間合いで）
バックトルネート	→+D（手前飛ばし）
ダブルコング	↓↙←+AまたはC
ウェービングブロー	←↙↓↘→+AまたはC
パワーバイシクル	↓↘→+BまたはD
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+CD

コンビネーションアーツ C・C・C・C

結局これ以外は見つからなかった（スマン）。両手で交互にボディブローを出し。最後はアッパーカットでダウン。フランコだけに、これだけでもかなりの威力だ。

相手の起きあがり時に出すときぐらい。あまり使う機会のないアーツ。

そして反対の腕でのボディブロー。

フィニッシュのアッパー。コマンドはCを連打してるだけでも入力OK。

ダブルコング

特徴は２発目がしゃがみ防御不可。これが理解しているか否かで対戦が大きくラクになったり苦しくなったり・・・。

元ボクサーなだけに凄く太い腕。こんなんで殴られたらひとたまりもない。

ウェービングブロー

弱だと正面から、強だとラインを利用して手前から奥への移動中にパンチを浴びせる。どちらも無敵時間があるので利用したい。

強だと相手にヒットした瞬間にもう１度コマンド入力すると連続攻撃になる。

パワーバイシクル

奥から手前ラインへ強力な蹴りを出す。しつこくスウェー攻撃してくる相手には、これでおとなしくさせる。

正面ラインにいる敵には、リーチもないし、しゃがむとヒットしないしで最悪。

一連の攻撃が終了後には、必ず相手の反撃がある

ダメージを被ったか否かは関係なく。一連の攻撃が終わり、両者間合いの調節からやり直すことになった場合は、まず相手が先に攻撃を仕掛けてくる。こんな時はすかさず相手の行動に注意し、迎撃することでうまく受け流すことが一番重要だ。これでまたダメージへ繋げることができれば、体力に大きく差をつけてリードすることになる。

＋ONE HIT 1 ウェービングブロー

相手が攻撃するとわかっているなら、この技でラインをずらして無敵を装う。行きと戻りの２発がヒットすれば、体力３分の１ダメージは奪えてしまう。

＋ONE HIT 1 パワーバイシクル

スウェーラインで移動してきた場合は、文句なしにこの技を使うこと。フランコだけに単発ダメージでもかなりのダメージになるぞ。

BLUE MARY

■プロフィール

●声優=生駒治美●格闘技=コマンドサンボ●国籍=アメリカ●職業＝フリーエージェント●誕生日=1973・2・4●年齢=22歳●身長=168cm●体重=50Kg●血液型=ＡＢ型●スリーサイズ=86・54・85●趣味=バイクツーリング●好きな食べ物=ビーフカップ（＝牛丼）●嫌いな物=ネコ●大切な物=革ジャン●得意スポーツ=野球●好きな音楽=バラード●特技=ボーカル（ロック、バラード）

M. タイフーン　↙溜め↓↘→↗＋BD

相手めがけて高くジャンプし、頭上に降りると相手の首を両足で掴んで捻りだす。そして相手ごとジャンプすると、勢いをつけたまま放り投げる。この技は防御不可という特殊な技で、使う上では「移動する投げ技」と認識して扱って欲しい。描かれる薔薇が印象的で、見慣れてない場合はちょっとした注目である。マリーに闘い馴れてない相手はよくくらってくれる。

技が相手にヒットすると、マリーの周りに薔薇が出現ひとつの技の演出として見よう。

相手の首を両足で掴んだ瞬間に薔薇のグラフィックは散っていく。勢いをつけるため状態を反らしているぞ。

相手ごと持ち上げてジャンプ。その後は両足で首を捻り、そのまま相手を放り投げてダメージ。

STAGE MAP PIONEER PLAZA

ラウンド1と2では、日の差し込む方向が違っていて微妙な変化があるが、夜になるとローソクの火の明かりだけで屋内を照らすので、暗みのかかった特別なステージに感じられる。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

キャンセル技から巧みに相手を締め上げよう

奇襲としてしゃがみ強キックキャンセルM. スパイダーがあるが、これはマリー戦に馴れている人にはハナシにならない。投げ技を絡めるのは難しいぞ。

キャンセル→M. スパイダーが決まるのも最初だけ。最終的にはキャンセル抜きでうまく間合いを離し、有利な状況を作り出していった方が得策。相手がそう易々と引っかかると思うな。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

BLUE MARY
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃
リーチ短し！　上級者向けの技

相手がベッタリとくっついている時以外はヒットすることがなく、「上半身が無敵になる」ことをどうしても利用したいときだけ使うとよい。それ以外で使うなんてことはまずないだろう。

クイックスウェー攻撃
状態が変化するが避け攻撃と同様

避け攻撃が奥ラインで出したバージョンと思えばよい。それ以外は状況に合わせて、コマンドの善し悪しで選択していくといいだろう。はっきり言ってこれも使えるとは言えない。

オーバースウェー攻撃
手前、奥と相手を困惑させろ

避け、クイックスウェー、オーバースウェーと、マリーは全部肘攻撃で構成されている。そのためにリーチがないので頼れるような状況も少なく、このような動作を別の技で補う必要がでてくる。

●コマンド表●

相手の隙を狙い、最終的には締め技で決めたいところ

対空に、ジャンプから、スライディングにと、様々な状況から投げが狙える特別なキャラ。うまく相手を締め上げたいところだが、やはりこれも相手の行動の読みができなければ、マリーの特徴を活かすことができない。

技	コマンド
ヘッドスロー	↘・D
バックドロップ	クイックスウェー時レバー1回転・C
アキレスホールド	ヘッドスローからD
フェイスロック	バックドロップからC
ステップローリング	→・D（手前飛ばし）
スピンフォール	↓↘→↗・A
M. スパイダー	↓↘→↗・C
バーチカルアロー	→↓↘・B
M. スナッチャー	→↓↘・D
ストレートスライサー	←タメ→・B
M. クラブクラッチ	←タメ→・D
M. タイフーン	↙タメ↓↘→↗・B+D

コンビネーションアーツ　B・B・D

近距離の変化した技でもアーツは成立、同じ蹴りを2回出した後に飛び蹴りで決めれば相手はダウン。しかしガードされると、当たり前のように反撃される。

なんでもミドルキック。ここからさらにB、Dと早く押すこと。

少しだけ前進しながらミドルキックをする。それ以外は全然変化なし。

少し特殊な登り蹴りが出る。決まれば相手はダウンだが・・・・

M. スパイダー

低いジャンプからいきなり投げ技を仕掛ける。この技に対してあまり免疫のない相手だと、この技だけでかなり有利な展開に。

やはりくらってくれるのは最初だけ。飛び道具を撃った後の硬直を狙って出そう。

M. クラブクラッチ

スライディングから投げ技を決めるマリーならではの攻撃。避け攻撃などの下段の防御ががら空きになった時に使ってみよう。

M.スパイダーと違ってガードができるが、それでも警戒はすべきだろう。

M. スナッチャー

空中から攻撃しようとする相手に対して、空中投げで迎撃する技。決まると相手にとっては屈辱だし、何より気持ちいい。

別に無敵ではないので、先読みで相手と同時にジャンプするぐらいが丁度いい。

攻撃のバリエーションを増やして相手を困惑させよう

キャンセルM. スパイダーをジャンプして避けるのなら、今度は攻撃判定のあるバーチカルアローで引っかける。モーションが同じなので、まずくらってくれることは間違いないだろう。スウェーラインで避けられるとちょっとハナシは別になってしまうけど…。とにかく有効だと思える技には多様な伏兵のバリエーションを取り付け、徹底的に攻めるべきだ。

+ ONE HIT 1　バーチカルアロー

M. スパイダーを警戒している相手には、今度はこちらで飛び込んでみよう。うまくいくとヒットする場合があり、そうすればM. スパイダーがまた活かせる。

+ ONE HIT 1　対スウェーライン攻撃

今回のシステム上で最後の頼みの綱。困ったときにはワラにもすがる思いで出してくるので、これを利用して対スウェーライン攻撃で確実に迎撃する。

GEESE HOWARD

■プロフィール

●声優=コング桑田●格闘技=古武術●国籍=アメリカ●職業=H．コネクション総帥●誕生日=1953・1・21●年齢=43歳●身長=183cm●体重=82Kg●血液型=B型●趣味=不特定（凝り性だが飽きっぽい）●好きな食べ物=ステーキ（レア）●嫌いな物=邪魔者（自分の野望を阻止する者）●大切な物=己自身●得意スポーツ=無し（強いていうならビリヤード）●好きな音楽=ゴッドファザー・愛のテーマ●特技=物事を強引に解決させること

レイジングストーム　↙→↘↓↙←↘+CD

気合いの波で自分全体を包み込み。触れた相手には大ダメージを。グラフィックがちょっと変化した以外には、『ＳＰ』とまったく同じと思っていいだろう。はっきり言って今回も頼れるほど使えるわけではないので、コマンドでかかる時間、出るまでにかかる隙などを考慮した結果で、相手の出す技に対して反撃に使っていくこと。扱う局面が非常に少ないのを理解してくれ。

頭上で左手の平と右手の甲を合わせ、それを見上げた状態で気の集中をはかる。ワンダホーだ

このときに「レイジング」と喋り、上げていた手を地面へ振り下ろす。ビューティフォー（文字埋め）

「ストームゥ！」全身を守ってくれるのはいいが、やはり使用上のネックはリーチの短さだ。

STAGE MAP　GEESE TOWER

相変わらず日本の様式に凝っているせいで、コレクションの鎧や甲冑など埋め尽くされている。また、ストーリーモードではラウンドが進むにつれて焼け落ちるシーンなども用意されている。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

CAN キャンセル烈風拳は今でも健在だ

ただし、テリーと同じくオーバースウェーを回避されたら即座に反応し、対オーバースウェー攻撃で反撃を試みること。これができて初めて効果がある。

しゃがみ強キック→キャンセル烈風拳でスウェーライン行動を誘い、攻撃してきた相手に対して当て身投げを決める。ギースはスウェー攻撃が当て身できてしまうので、反撃がとてもラクだ。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

GEESE HOWARD 必殺技ワンポイント講座

避け攻撃

懐かしのあの技も、今回も存在

今回のギースはなんでも特別。出始めが以上に早いので、使い方によっては足払い以外のほとんどを読みで返してしまうことだって可能だ。相手がダウンときのモーションも特別な倒れ方をする。

クイックスウェー攻撃

謎の手のひらを使った攻撃

特殊な技を出しているが特徴は他のクイックスウェーと変わりはない。こんな技を出すよりも当て身投げを大胆にも狙っていった方が、大味なギースというキャラクターに合っているんでは。

オーバースウェー攻撃

実は下段攻撃。これまた特殊だ

しゃがみガードでないとダメージを受けてしまい、強キックの場合は反対ラインへ飛ばされてしまう。闘い馴れればどうってことないが、それまでの間は苦戦を強いられそう。

ダブル烈風拳

通常の烈風拳を両手でそれぞれ生み出し、まとめて飛ばす。そのために他の飛び道具で衝突してもかき消される心配がない。

どちらかの手を時間差で出せば、すごく強くなると思うのは私だけでしょうか。

疾風拳

空中で出す飛び道具として『SP』からの強さに変わりはない。が、スウェーラインの問題で簡単に避けられてしまう。

『SP』から考えると頻度が下がってしまった。今回はいったいどんな活用法が。

邪影拳

両手で溜めた気を、相手に向かって一気に解き放つ。溜め系の技なので烈風拳などの硬直中にレバーを後ろへ入れておこう。

ガードされる反撃を受けてしまう技なので、ムリして使う必要はないのでは。

●コマンド表●

『餓狼SP』での強力な必殺技がそのまま

烈風拳、疾風拳もかなりの効果を発揮してくれるが、『SP』で受け継がれた中で、一番の注目は当て身投げだ。なにしろ奥、手前関係なくどちらも中段で受け止められるため、ギースにはほとんどライン攻撃が通用しない！

技名	コマンド
真空投げ	↘・C
虎殺投げ	←・C
裏雲隠し	↗・C
絶命人中打ち	虎殺投げからC
絶命必中絞め	裏雲隠しからC
虎殺掌	→・D
雷光回し蹴り	←・D（奥飛ばし）
烈風拳	↓↘→・A
ダブル烈風拳	↓↘→・C
上段当て身投げ	←↙↓↘→・B
中段当て身投げ	←↙↓↘→・D
邪影拳	←タメ→・BまたはD
疾風拳	↓↙←・AまたはC（空中）
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘・C+D

コンビネーションアーツ D・D

あの有名な回し蹴りから連続でローキックのコンビネーション。しかしローキックのダメージが無いので、存在の意味について検討中である。

2回連続Dボタンを押せばアーツは成功する。近距離の技ではできない。

間髪入れずにローキックが決まる。しかし減らないので意味がない。

ここから何かがアーツとして繋がるんだろうけど、見つかりませんでした。

当て身投げ中心で大胆に攻めるもよし、だね

このキャラだけはスウェーライン攻撃に焦る心配は何もなし。これのお陰でひたすら攻めに徹することができるので、自分の組み合わせた攻撃のバリエーションで思い通りの戦いをすることができる。やはりギースは悪の親玉らしく、どんな時においても強い存在でなくてはね。その分ゲーセンはギース使いが非常に多くて困るけど…。

+ ONE HIT 1 雷光回し蹴り

烈風拳をガードした後にこの技でさらに攻めてみよう。同じライン上で何かしようとしているとヒットする。よく相打ちになるが、威力がこっちがダンゼン上。

+ ONE HIT 1 烈風拳フェイント

足払いからキャンセルで烈風拳のフェイントをすると硬直時間も短縮することができるので何か非常にトクだ。他のキャラも是非活用してほしい。

HON FU

■プロフィール

●声優=森川智之●格闘技=クンフー●国籍=香港●職業=刑事●誕生日=1966・8・21●年齢=28歳●身長=175cm●体重=78Kg●血液型=O型●趣味=仕事（囮捜査）●好きな食べ物=餃子●嫌いな物=規則●大切な物=恋人●得意スポーツ=自転車競技●好きな音楽=女性アイドルの曲ならなんでも●特技=物事をウヤムヤにすること。

カデンツァの嵐 ↓↙←↙→+BD

膝蹴りの状態で相手に体当たりして、ヒットするば息を尽かせぬ連続攻撃を繰り出し、最後だけヌンチャクで一撃を加える。いかにも妻子持ちのアイツそっくりなのは周知の事実だが、世間は暗黙の了解として受けているらしく、表情には何の関心も抱かないで、ただじっと画面を見つめるばかりである。よく気まずい友達相手に、会話をなごませる時の話題として使われている。

これを見て「あれって、キムそっくりだよね〜」は、当たり前すぎて禁句。ホント人生において無駄な会話。

連続技の瞬間。って、他の超必殺技と比べると１画面では迫力に欠ける。でもチャージは仕方がないと・・

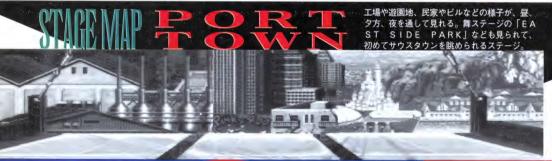
決まるとガッチリとポーズをとる。グッと手に力が入っていて、震えているのがわかる。

STAGE MAP PORT TOWN

工場や遊園地、民家やビルなどの様子が、昼、夕方、夜を通して見れる。舞ステージの「EAST SIDE PARK」なども見られて、初めてサウスタウンを眺められるステージ。

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

CAN

あまりにも効果が薄い。地道にいくしか…

キャンセルしても反撃の受けない技は電光石火の天・弱（ただし、ガードのしかたによる）。キャンセルをするよりも有効な攻めは、いくらでもあるぞ。

電光石火の天は立ち、しゃがみガード、またはガードさせたヒット回数により、反撃の不可かどうかが決まってくる。でもこんな知識を覚えるよりは、もっと別の攻略を考えた方がいいと思うぞ。

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

HON FU
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃
九龍の読みの方がいいのでは？
上半身を奥ラインへ反らしながらのハイキック。実は少しだけ攻撃が出始めるのが早く、対空やスウェー攻撃に反撃用として使うこともできる。しかしこんな技よりも九龍の読みの方がいいけど。

クイックスウェー攻撃
リーチの長さが全キャラ一番！
手前ラインへ移動してのヌンチャク攻撃。かなりの距離まで届くので、立派に基本的な攻め技のひとつとしても十分に通用する。ただし、しゃがんでいる相手にはヒットしないキャラがいる…。

オーバースウェー攻撃
強キックで出せばダウン攻撃に
ホンフーにもスライディングが存在するのでこれを使わない手はないだろう。相手をダウンさせればホンフー得意の接近戦で戦況を有利にすることも可能、それは自分の腕次第なんだけどね…。

●コマンド表●

使い勝手のいい必殺技揃い 積極的に出していこう
制空烈火棍は当たり前のように対空で使うとして、他の技は相手の読みが多少必要となる。特に九龍の読みは、避け攻撃の強力版と理解し、うまくガード後の反撃に使いこなすこと。自分のウデ次第で多様に活躍してくれる。

技名	コマンド
バックフリップ	←・C
絡絡乱打	←・D
踏み込み側蹴	→・D
九龍の読み	受け状態から→・BまたはD
制空烈火棍	→↓↘・AまたはC
電光石火の天	↓↙←↖・BまたはD
電光石火の地	↙タメ→・BまたはD
カデンツァの嵐	↓↙←↙→・B+D

コンビネーションアーツ　C・C・C
このアーツ以外に見つからなかったキャラはこれで3人目。これを使うよりも、1発目のCの時にキャンセルして制空烈火棍を出した方が攻撃力が高い。

肘攻撃だけで構成されているコンビネーションアーツだ。

今度は反対の手で肘攻撃。簡単な連続技なだけに威力はあまり望めない。

最後は肘からの裏拳の連続2段攻撃。あまりにも地味で威力のない技。

制空烈火棍
出始めが無敵なので、相手の飛び込みに対しての迎撃技にしたり、相手の攻撃をカウンターに受けて反撃するのがいい。

低・高ジャンプの存在で、今回は反撃が難しい。こんな時頼れるのは無敵技だけ。

九龍の読み
ガード中にレバーを前方向と同時にB、Dどちらかを押す。こんな技が出るので、ヒットすると思わぬ連続攻撃を繰り出すぞ。

ガードモーション中にコマンド入力。つまりは避け攻撃の強力版と思ってくれ。

電光石火の天
低いジャンプから勢いをつけて、ヌンチャクを相手に対して振り下ろす。弱で出すと反撃されにくいので効果的である。

キャンセルから出して相手の体力を削るといい。普通に使うと対空技の的だぞ。

削って相手の動きを止めた時点で、これからが問題だ
ガードの上から必殺技でダメージを受けていれば誰でも少なからず焦るはず。さて目の前に電光石火の天をガードして体力を削られた相手はどんな行動で反撃を試みるのだろうか。こちら側としてはガードを解いた状態から反撃に移るまでの動きを一部始終見ていることができるのでだから、その攻撃に対処する技さえわかっていれば、実は迎撃が難しいくない。

✚ ONE HIT 1
制空烈火棍
電光石火の天をガードさせた後に出してみると、何かアクションを起こそうとしていた相手にヒットするようだ。迎撃のバリエーションとして考えよう。

✚ ONE HIT 1
対スウェーライン攻撃
ガードを解いてから行動に移るまでを見ているのだから反撃は容易である。こんな時にスウェーライン移動を許していてはどうしようもないよ。

SOKAKU MOCHIZUKI

■プロフィール

●声優=石井康司●格闘技=正伝無道流武術●国籍=日本●職業=住職●誕生日=1946・7・3●年齢=48歳●身長=176cm●体重=86Kg●血液型=A型●趣味=将棋●好きな食べ物=甘い物（しるこ、あんみつ）●嫌いな物=不知火流忍術●大切な物=日本刀（恩師の形見）●得意スポーツ=水泳を少々●好きな音楽=浪曲●特技=寝ること（何処でも寝れる）

いかづち →↘↓↘→+CD

状態が後ろへ反るぐらいに錫杖を両手で振り上げ、地面に叩きつけたと同時に落雷が起き、中に『鬼』のような姿をした魔物が出現する。双角流のパワーゲイザーと思って扱えば、安易にも効果が表れそうだ。最難点と言われれば、やっぱりコマンドの難しいさが即座に挙げられるが、表示されている通り冷静に、忠実に入力すればそんなに困難ではないと思うが・・・

この瞬間はある必殺技のモーションと似ているため、引っかかる人も多いと思われる。

そして勢いをつけた状態から、錫杖を振り下ろす。この時に「でんげきざん！」と一叫。

落雷と共に他界から異形の者を召還し、近づく者には暗黒の理力により大ダメージを受ける。

STAGE MAP DREAM AMUSEMENT PARK

昼・夕方は普通に空色が変化していくが、夜になると予想とは大きく異なった未知の世界が広がる。こんな異形の者達が夜中にいると、マジで恐いぞ。壊れた幌馬車も焼かれてるし・・・

GAROUDENSETU 3 CANCEL BOX

接近戦は好ましくない。間合いを離すことを考えよう

しゃがみ強パンチからのキャンセルまきびしが有効。その後も間髪入れずに連続してまきびしを出したり、ライン攻撃を狙ったりとその後の状況が好転。

しゃがみ強パンチ→キャンセルまきびしは純粋な連続攻撃。狙える状況は少ないが、まきびしはガードされると一瞬で双角も硬直が解けるので、その後の攻めが非常にやりやすいものとなる

CAN キャンセル技として使える技。コマンドはキャラが右向きの時、超必殺技は点滅時。

SOKAKU MOCHIZUKI
必殺技ワンポイント講座

避け攻撃
錫杖を使って相手を払いのける

「シャン」と、妙に印象深い音が鳴り響く。武器を使っている以外には、別にこれといった特徴はない。他と同様に相手の技とのカウンター時に用いるといいだろう。

ウェイックスー攻撃
姿勢を低くしながらの裏拳攻撃

ただ単にしゃがんで裏拳を出すといった感じで、なんとなく双角が不器用に思えてくる。そんな姿勢から裏拳を出しても、あまり力が入らないのでは。格闘ができる住職ってだけでもいいか。

オーバーウェー攻撃
接近戦では攻撃方法の1つとして

攻撃力を暗黒の理力を利用してカバーしているのか、錫杖が光っているのがわかる。だからといっても、特殊な効果はないので他のキャラと同様、うまく攻守に併用して使ってくれ。

●コマンド表●

多彩な飛び道具があるが、使う技は限定するといい

まきびしは必須として、個人で憑依弾を使うかを個人で選ぶ。これ以外は扱う場面が非常に特殊な状況となるため、上級者が、または魅せ技として出すぐらいだ。野猿狩りも結局威力以外はまきびしに劣っているため使われない。

技	コマンド
無間地獄投げ	←・C
無道縛り投げ	←・D
昇天殺	↙か↓か↘・C（空中）
地獄門	無道縛り投げからD
錫杖上段打ち	↘・C
まきびし	↓↘→・A
邪神棍	←↙↓↘→・C
破滅の炎	↓←↘・B
野猿狩り	↓↘←・D
憑依弾	→←→・D
邪棍舞	D連打
いかづち	→↘↓↘→・C+D

コンビネーションアーツ　B・D

立ち弱キックが決まり次第、後の2段攻撃が確定、そしてダウンとなる。こんなアーツを狙うぐらいなら、しゃがみパンチ→まきびしで手堅くいったほうが…。

このなんともカッコワルイ蹴りからアーツになるなんて誰が思うだろうか。

ジャンプの上昇中では錫杖を横に振り、相手の頭を攻撃する。

そして下降中にはキックが頭に命中。これで相手はダウンになる。

憑依弾

自分の身体をある物体にとり憑かせて、相手を攻撃する。技が出終わると双角がよろめいてしまい、大きな隙が生じてしまう。

遠距離からでもいきなり相手を攻撃できるが、その分約1秒間は無防備になる

野猿狩り

自分の小さな分身をいくつか作りだして、相手にまとわりつかせて攻撃させる。さながら孫悟空気分になれる。

何やらガヤガヤ分身が喋っているが、声のトーンが高くて聴こえない。

邪神棍

双角が何やら唱え始めると、錫杖が不自然に浮かび上がり、相手めがけて飛んでいく。硬直が長いのであまり使われない。

錫杖が双角の頭上で止まったかと思うと、いきなり相手に向かって飛んでいく。

その後も間合いを離しながらの飛び道具攻撃が主体

まきびしを相手にガードさせた場合は、近距離であろうとも双角の方が早く硬直が解けてしまう。これを利用して間髪入れずに憑依弾を出したり、すかさずまきびしを出したりと、つまりまきびしはガードさせればさせるほど、自分の立場を有利な方向へと導いてくれるのだ。うまく連携攻撃を考えて組み合わせてみると、けっこう相手も容易には近づけなくなる。

ONE HIT 1　対オーバースウェー攻撃

まきびし連打を回避するにはこの方法の他にジャンプ攻撃の2つだけ。つまりこれらにさえ注意を払っていれば、まず双角は破れることがないのだ。

ONE HIT 1　まきびし

素直にガードした場合はまたまきびしを狙ってみるのがいい。ここでまきびしの能力の高さに気づき、次には何かアクションを起こす可能性大だ。

NAME/YAMAZAKI RYUJI
STYLE/我流喧嘩空手
BIRTHDAY/8.8
AGE/31
COUNTRY/日本
HEIGHT/192cm
WEIGHT/96kg

本当の兄のように慕っていた反町の死に、山崎の狂気は暴走し始めた。組織のボスの所に殴り込み、じわり、じわりと苦しめ、殺してしまったのだ。その事件以後、日本中の組織を敵にまわした山崎は香港の九龍城に身を潜め、それから10年間着々と力をつけ、香港でも新興の勢力として台頭してきた。そして、秦の秘伝書のことを知り興味を持った山崎は秘伝書を探し始め、サウスタウンへと向かうのだった。

STAGE MAP SOUTH STATION

やたらと貨物列車が多く通り過ぎるから、近くの工業地区が物資の運搬手段として作った駅だろう。さすがに人通りがなく、山崎との決着をつけるには適している場所だ。

的確な反応が何より厄介、根気よく長期戦で挑め

リーチの長い残像パンチ

特殊な技の中では、これが一番頻度の高い技。大技の空振りにカウンターとして狙ってきたり、手をブラブラさせて挑発してるかと思いきや、近づく相手にスパンと一撃。他の必殺技と比べて威力が高いわけではないが、何しろこのリーチなだけに利用されたのではひとたまりもない。運悪く頻繁に使われると、何の抵抗もできないままで終わってしまうこともある・・・。

挑発ポーズ

挑発ポーズかと思いきや

山崎の挑発ポーズの中に、顔を前に出して皮肉に笑うものがあるが、これに攻撃するとダメージを受けた状態からボディブローで反撃。つまりは挑発から攻撃までは一連の『当て身投げ』と思ってくれればいい。しかし顔からする当て身技なんて、ちょっとばかり自分もイタイ目をみているのではないだろうか…。特殊技としてはかなり威力が高い方なので、勝ちたいのなら何もしないことだ。

目にも止まらぬ瞬間攻撃

ジャブを凄い早さで数発出し、最後はボディブローでとどめを。くらうと必ず手前ラインへ飛ばされるので、追加攻撃をされないためにも、素早く元のラインへ戻ることだ。あまりにも早いために接近時などに出されると回避のしようがなく、この場合は素直にダメージを認めて次の行動へ。気まぐれな時にしか出さないので対策など練っても何の意味もないからね。

基本技もリーチの長さが目立つ

山崎の持つ技は、どれもリーチが長く、ガードしても反撃が狙えるほどの隙がまったくないことが特徴。欠点とあるとすれば『投げ技』がないことで、これによってタイムオーバー狙いの『待ち』が通用してしまうことだ。

立ち攻撃のほとんどは、この技をカウンターに使って転ばせられてしまう。

難易度レベルが高いほど、頻繁に使うようになるクイックスウェー攻撃。

編集の高橋；あれ～！この写真、5面？
西蔵；いや、11面ッス！　攻略記事は5面ッス！　高橋；だめッス！

開始早々やる気満々。よーし、とりあえずパワーウェイブでも出してみますかな。「パワー…

ウェイブ！」…ヤマザキはすでに向こうのラインへ。何をやっても反応が早いぞ。

しかたがないので、オーバースウェーで攻撃してやろう。ヤマザキに限らず、攻略の基本ね。

山崎カモネギ物語

ラインで逃げられたら？

パワーウェイブ（飛び道具）への反応でよく目に付くのがラインで交わすか、はね返すかの２種。特に、交わされちゃうとけっこうあせるんだけど、こんな時にこそ対オーバースウェー攻撃で撃退するべき。しゃがみから使うといいぞ。ただ、前後どちらのラインに逃げたかをしっかり見ておかないと、反対に痛い目をみる。

飛び道具撃ったからといって、必ずしもラインで避けてくるわけじゃない。逆に、受けとめて投げ返しくることも。

パワーウェイブでヤマザキの動向を探る

オーバースウェーシステムになって、いくら飛び道具の価値が薄れたとはいえ、遠距離からの攻撃や牽制には必要。敵の動向を探るにも適している。ヤマザキを攻略するに当り、まずは、飛び道具で探りをいれてみよう。使用キャラはテリー。となると、もちろんパワーウェイブだね。

接近さえしてなければパワーウェイブを出してもリスクは少ない。

撃ち返されたらどうする

パワーウェイブを出したら「返すぜ！」と言われてしまった。コレはヤマザキお得意の飛び道具返し（技名不明）だ。ヤマザキが画面端にいたり、距離が離れていたりするとやってくることが多いようだ。対処法はヤマザキが攻撃を受けとめた隙をねらうこと。タイミングはけっこう早めなので、遅れたら素直にガードすること。

タイミングバッチリ！　っと思ったら、今度はカウンター攻撃。でも、着地後にガードが間に合う。一気に反撃だ。

撃ち返してくるときは、一瞬動かなくなるので分かるはず。慣れてくると判別がつく。

受けとめたときに隙ができる。硬直時間があるのでそこをねらっていくといい。

見事にヒットしたが、場合によっては上のような カウンターがくることも。注意しよう。

全面攻略

5面って、言ったのに～11面の写真だすんだから～危うくパッシングするとこだった。

山崎カモネギ物語

挑発が始まったら、それはカウンター攻撃の合図。不用意につっこむのはとっても危険。

適度な距離からバーンナックル弱。すかさずガードをする。難しいが、タイミングが命だ。

ガード後は反撃のチャンス。強パンチからクラックシュートの黄金パターンでたたみこもう。

カウンターを逆手に取る

ヤマザキの繰り出すこのパンチは、画面の半分ぐらい余裕で届く。画面端に追いつめられたらうかつに動けないのだ。

攻撃をクリーンヒットさせたと思ったら、カウンター攻撃だった。ヤマザキと闘ったことのある人なら一度は体験しているはず。一見隙のなさそうなこの技も実は諸刃の剣。うまくガードさえしてしまえばこちらの反撃へと利用できるのだ。挑発が始まったら、技の終わりに隙のないものを出そう。そして、カウンターが来る前にガードだ。

空振り厳禁！脅威ののび〜るヤマザキパンチ

技の空振りは命取り。下手な牽制もパンチのエジキになりやすい。慎重にいこう。

ヤマザキと闘う時だけは、適当な間合いで牽制しようと技を出したり、強攻撃を空振ったりするのは厳禁。あの長いパンチが伸びてきて、あっというまに体力3分の1ぐらいをごっそりもっていかれてしまうのだ。あのパンチは射程だけでなく、威力も並じゃない。警戒しすぎても損はないはず。

餓狼1を思い出しますな

この対空アッパーはどうしようもない。空ジャンプや、近すぎる飛び込みはこれで返されることが多い。

初代餓狼の攻略法に「空ジャンプから投げ」というのがあったけど、それに近い方法。ジャンプの登りで技を出す（小パンチがいい）。このとき注意したいのは、技を当ててはいけないということ。空振りで着地すると、ヤマザキは技に反応して挑発をしてくるので投げてしまおう。これはヤマザキの体力ゲージが赤くなると通用しにくい。

技を当てないで着地。コツは登りジャンプ中に技を出すこと。ヤマザキは挑発している。

ここで、投げ以外の攻撃をするとカウンターの反撃をくらう。確実に投げにいこう。

挑発の時間は長い。焦らずに近づいて投げ。ヤマザキの体力が少なくなってきたら注意。

NEO・GEO LIVE TOUR Ⅲ
コスプレイヤーに圧倒されました。

大胆な舞チャンがいっぱいで当日は幸せいっぱい。

よってたかってネオジオで〜！

→おや、会場内でステキな女性を発見！　どなたかと思ったら、ＳＮＫ広報の中岡さんじゃないですかぁ〜その服、なんのきゃらにのコスプレですか？　いいじゃないですか、教えてくださいよ〜。

↑おや、あなたはどこかでお会いしたような…　「僕にもコスプレの写真撮ってきてくださいよぉ〜」あぁ、ザウルスの依田さんじゃないですか！　わかりました。今度アースクエイクかチン・シンザンの写真でも…

ネオジオＣＤライブツアーも好評の内に早や3回目。今回我々が取材に行った東京会場は、水道橋・後楽園（チャージ編集部から近いぞ）内のプリズムホール。超〜盛り上がってました。やっぱり、現在イケイケのNEO・GEOの集客力は「さすが〜」と言わざるをえませんな。今回、会場には餓狼伝説３や風雲黙示録・ステークスウィナー・ダブルドラゴンなどの新作があり、会場の様子はまるっきりＡＯＵショーのような感じでした。

チャードルも併せて紹介！ただいま、集会計画中！

CHARDOLL 1

CHARDOLL 2

CHARDOLL 3

CHARDOLL 6

CHARDOLL 7

CHARDOLL 8

CHARDOLL 9

CHARDOLL 10

CHARDOLL 11

今回はついに人気投票をやっちゃいますね。

では、編集部に送られてきたチャードルの写真を、新旧取り混ぜてゲルッと掲載。38ページの投票権を投稿ハガキでも何にでもいいから貼って投票してくれ。ついに人気ナンバー1が決定するのだ！！
1…雨宮ひとみちゃん。お尻がセクシーです。2…チャードル5号のツツミケイコちゃんが編集部に遊びにきてくれたときの写真。3／9…データを失くしてしまった！　もう一回連絡くれ〜のナコルルちゃん。4…コスプレ大好き少女の折原麻子ちゃんは18歳。5…彼女たちは宮城の村上章子ちゃん（上）と菊田千絵ちゃん。チャードル志望じゃないらしいけど、みんな投票しちゃっていいよ。6…2回もグラビアを飾ったおなじみ神例その子ちゃん（右）と、チャードル2号の弘井ゆうかちゃんが編集部に遊びに来て、読者みんなのハガキを盗もうとしているところ（ウソ）。7…東京のコスプレイヤー中村りかちゃん、20歳。8…伴めぐみちゃんは年齢などのプロフィール不明。10…水原理奈ちゃん15歳。右京命だって。今11…小波蔵　美智子ちゃん22歳は筋金入りの愛読者だ！
12…吉田安希ちゃんは投稿コーナーの常連っすね。13…謎のグループ「ドリルガールズ」は詳細不明です。
♪投票待ってるぜ！　引き続きチャードル立候補も受け付けてるんでヨロシク！

CHARDOLL 12

CHARDOLL 13

引き続き、生写真まっててま〜す！

CHARDOLL 4

CHARDOLL 5

この辺でちょっと人気投票でもしちゃおうかな

●エントリーナンバー1…おなじみチャードル、神例その子ちゃんだ。現在もバリバリゲームをやっているそうだから、みんな投票してくれ！

●エントリーナンバー2…差出人不明のチャードル候補ギャルのコスプレ、ナコルルバージョン。けっこう人気が出そうだぞ！　投票せよ！

●東京都在住の雨宮ひとみちゃん。けっこうコスプレ界では有名らしいよこの子。いやぁ、ウチもレベル高いですね。すでに人気が予想されそうな…　また写真送ってください。

●スペシャルエントリー…双子サラ　勝手に載せちゃいました。ゴメンなさい！　でも双子サラさんがどれぐらい人気あるか知りたかったんです！　2人で1組って扱いになっちゃうけど。

時は
近未来。すべて
の文化は入り混じり、
格闘技ですら例外ではない時
代。突然現れた地上最強を名乗る謎の
男、「獅子王」により開かれた「獣神武闘会」
に集まる9人の闘士は、思惑を秘めつつ打倒獅子王を
目指す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・。
NEO・GEO期待の超新作は、今までのモノとはひと味違う！
様々な体術に加え、手に持った武器での熱い攻防、そして3次元に展開さ
れるラインバトルと多彩な必殺技！ これが「マルチアクション格闘」だっ！！

風雲黙示録
格闘創世

トラップ満載、ハプニング続出！

ズームインアウトが迫力を演出

画面全体がバトルフィールドだ

独特の武器を使いこなせ！

ハヤテ 風雲拳の若き師範

最強はオレだ！闘志あふれる若き格闘家が今、獅子に挑む！

飛天昇王脚●まず体をぐるぐると高速回転させる。その時にできた遠心力のパワーを利用し、飛び上がる膝蹴りを放つ技。やはり対空技として使うのが正道かもしれない。

烈風殺●ジャンプ中に軌道を変えて急降下し、相手にヒットしたらパンチの連打をぶち込みキックでフィニッシュ。キムの飛翔脚と性能は似ているが、こちらの方がはるかにハデだ。

幻影飛棍●ブーメランを3つに分離させて投げつける。武器必殺技は他にも投げたブーメランを誘導して相手を襲う念動飛棍がある。場合に応じて使い分けよう。

●ハヤテ（疾風）
●20歳（男）日本人
●本名：ショー・疾風
●身長185ｃｍ／体重78ｋｇ
●使用武器：ブーメラン

空手とブーメランを組み合わせた格闘技「風雲拳」の若き師範。今では道場主である父をも超える実力を持つに至っている。有り余る力を発揮する場所が見つからず歯噛みしていたところ、「獣神武闘会」と「獅子王」の存在を知り、矢も盾もたまらず道場を飛び出していった。
「獅子王を倒せば俺が一番だ！！」

風雲見聞録 1

便利で強い武器攻撃まずは使って慣れろ

このゲームの登場キャラは、みんな武器を持っている。こう聞くとネオジオファンが思い出すのはサムスピシリーズだろう。しかし武器の役割という観点から見てみると、違いがわかってくるはずだ。サムスピにおける武器攻撃は、いってみれば通常技に等しい。しかし『風雲黙示録』では、これはパンチとキックに続く「第三の攻撃法」なのだ。必殺技の強さを持ちながら通常技の手軽さを備えた武器攻撃。これを使わない手はない。

無敵のメインイベンター イーグル

鍛え抜かれた体と輝くアックスで兄を探し闘う陽気なナイスガイ

アメリカンスクリュー●体をドリルのように回転させつつ、ドロップキックを相手にくらわす。光る闘気に包まれて突っ込むそのポーズが、いかにもアメリカンって感じ。

フラッシュウイング●ひねりながら飛び上がり、闘気を体にまといつつニールキックを浴びせる技。見た目通りの対空攻撃として、使いこなしていきたい。

アックスブーム●手に持つアックスを思いきり地面にたたきつけると、衝撃で炎に包まれたアックスが相手に飛んでいく。すごくハデだけど、ひょっとして何か仕込んでいるのか？

風雲見聞録 2

誰でも出せる飛び道具 コマンドはもういらない！

武器の立場を明確に示しているのが、この武器投げ。手にした武器を投げるのに複雑なコマンドは一切いらず、ボタンの同時押し一発だ。これは明らかに武器での攻撃が「通常技の延長」であって、必殺技ではないということを表しているのではないだろうか。しかも相手の位置によって、飛ぶ軌道を自動的に変えてくれる。今までになかった「手軽で便利な飛び道具」があるということは、初心者にとって大きな励みになるはずだ。

●イーグル
●25歳（男）アメリカ人
●本名：マックス・イーグル
●身長198ｃｍ／体重113ｋｇ
●使用武器：ヘラクレス・アックス

過激さをウリとするプロレス団体（ＳＷＦ）に席を置き、無敵のメインイベンターとして人気を博す、陽気なハンサム・ガイ。国旗をあしらった派手な衣装は「最強のアメリカ人」だという誇りを表す。彼が「獅子王」の声明を見たのは試合後の控室だった。ＴＶに映るその姿は、彼が12歳の時突然いなくなった、たった一人の兄とどこか似ている。「獣神武闘会に出れば何か分かるかもしれない……」

ゴズウ 炎忍法を操る暗殺者

火炎を操る 暗殺マシーン 目指すはただ1つ 弟の仇の首のみ！

陽炎拳●目にも止まらない早さで地獄突きを繰り出し、相手に瞬時にして無数の攻撃をたたき込む。馬頭の「陽炎脚」は突きの代わりが蹴りが出て、ほぼ同じ性質の技になっている。

無道牛炎波●火炎を操る牛頭ならではの技。地熱を利用しておこした炎を、双頭の牛の頭の形にして左右に飛ばす。術中は地中に潜ってしまうので、うまく使えば攻撃回避もできるかも。

豪炎弾●腕にはめた手甲から火薬玉を連続で発射し、相手を攻撃する。当たった相手は炎をあげて燃えてしまうので、必ずダウンしてしまう。うまく使えば苦しい戦況も逆転できるぞ。

- ●牛頭（ゴズウ）
- ●？？歳（男）国籍不明
- ●本名：？？？
- ●身長190ｃｍ／体重85ｋｇ
- ●使用武器：カギ爪

いかなる時代の流れによっても変わることなく、その血を受け継いでいく闇の種族は常に存在する。古来より伝わる忍びの術を使い、暗殺・スパイ・テロといった闇の仕事を続ける組織「邪呀（ジャガ）」。牛頭（ゴズウ）はこの組織で暗躍する三兄弟のひとりで、火炎忍法を操る暗殺マシーンである。決して表舞台に立つことない彼らが、理由もなく「獣神武闘会」などに出場するはずはなかった。

＊馬頭（メズウ）へ続く

風雲見聞録 3

別ラインでも油断大敵 武器は不意に飛んでくる

武器投げは相手の位置に合わせて自動的に方向が変わる、と前に書いたが、これは別ライン間でも通用するのだ。だから相手との距離を常に開きながら、ちまちまと武器を投げて攻撃、などということもできる。実際には武器投げの最中にはスキがあるので、この時に近づかれてしまうだろう。しかしこういう闘いは接近戦を挑みたくない相手との対戦などではとても重宝する。消極的といわれても、勝つためだと割り切ってみるか？

メズウ

水流忍法を操る暗殺者

打倒獅子王を誓い 兄と共に闘う 水を意のままにする 影に潜む男

轟天●腕についている投射可能なカギ爪を伸ばしたままで、高速回転する。そして相手に体当たりをくらわすのだ。牛頭にも同名の技があるが、軌道やスキなどに少し違いがあるぞ。

無道水流波●空気中に含まれている水蒸気を水に変えてしまい、自分を中心とした小型の渦巻きを作り出す。技を出した後に、レバーで移動できるので使いやすいのだ。

流氷弾●手甲から液体窒素の玉を連続発射する。当たった相手は当然のごとく凍りついてしまうのだ。地面に着弾直後に触れても同じ効果があるので、敵にまわしたときは注意しよう。

●馬頭（メズウ）
●？？歳（男）国籍不明
●本名：？？？
●身長190ｃｍ／体重84ｋｇ
●使用武器：カギ爪

＊牛頭（ゴズウ）より続く
　兄の牛頭（ゴズウ）に対し、馬頭（メズウ）は水流忍法を操る。実のところ彼らは三つ子である。末の弟にあたる鹿頭（カズウ）は風を操る忍びであったが、スパイ活動のさなか、何者かに惨殺された。牛頭（ゴズウ）・馬頭（メズウ）は、それが「獅子王」の仕業であったことをつきとめ、復讐を誓った。「必ず奴を殺す……」

風雲見聞録 4

攻撃と防御の一体技 飛び道具野郎におしおきだ

　手にした武器には攻撃以外にも重要な役目がある。それは武器反射だ。相手の武器投げに対して、タイミングよく武器攻撃をすることによって相手にはね返すことができる。もちろんこれに当たれば投げた本人といえどダメージを受けてしまうので注意が必要だ。いつでも返すチャンスがあるというわけではないが、適当に武器を振っているだけで相手はうかつなことはできなくなるだろう。ちなみに再反射はできない（当たり前か）。

キャロル

ジムナス・アーツの使い手

新体操の美しさと合気道の厳しさ華麗な技で目指すはなんと婚約破棄！？

スピニングトップ●まずボールを真上に投げ上げる。次に両手を支点にして体を回転させつつ地面をすべり、相手の足下を連続で払う。技の後はボールを受け取り決めポーズだ。

スワンダイビング●両手にボールを持ち、それを支点にして大前転し攻撃する。まとった気合が派手さを増しているが、突撃系の技なので反撃が少し恐い。

ルードボール●持っているボールに気合をため、相手に向かって投げる。これに当たった相手ははるか上空へと持ち上げられて、あげくの果てに別ラインまで吹っ飛ばされてしまう。

●キャロル
●17歳（女）フランス人
●本名：キャロル・スタンザック
●身長168ｃｍ／体重51kg
●使用武器：ジムナス・ボール

新体操の柔軟な動作に、合気道の気の力を組み合わせた「ジムナス・アーツ」の美しき使い手。彼女は「ジムナス・アーツ」の現道場主である父、ジャンリュックの思惑により、「獅子王」と結婚を迫られていた。うら若き乙女にとって、このような話は決して受け入れられるものではなかった。悩みに悩んだあげく、「獅子王をこの手で倒しも結婚を破棄するしか方法はない」と決心する。

風雲見聞録

独特のラインシステム 高低の差を闘いに活かせ

「風雲黙示録」最大の特徴は２つのラインにある。ここでいうラインとは餓狼シリーズのような奥行きの差によるものだけでなく、高低の差がある２つの戦闘フィールドのことだと考えてほしい。場所によっては上のフィールドがパイプになっていて、つかまりながら闘うということもあるのだ。またフィールドに沿った様々な仕掛けが用意されているのも見逃せない。上で闘っている最中に足場が崩れ下に落下、ということも起きるぞ。

ニコラ

IQ600の超天才少年

類いまれな頭脳でパワーアップ！獅子王との闘いにはたして勝てるか？

ガルバニックプレイ●フリスビーの発する電流により体全体が電磁石となり、空中へ飛び上がる技。対空攻撃に使えそうだが、体が電磁石になるとは……。さすが超天才児？

フリスビードライブ●フリスビーに乗って地面をすべり、相手に体当たりをしかける。何かガキの頃遊んだソリ遊びが思い出されるな。天才少年とはいえ、技の子供っぽさにほっとする。

フライングソーサー●フリスビーに内蔵されたセンサーが、相手を的確に追尾し攻撃する。こんなものが現実にあったら、きっと『〇ライングパワーディスク』も実現可能に違いない。

●ニコラ
●12歳（男）ロシア人
●本名：ニコラ・ザザ
●身長160ｃｍ／体重51ｋｇ
●使用武器：パワー・フリスビー

テクノロジーの技術によって築かれた大財閥「ザザ・カンパニー」の秘蔵っ子。IQ−600、10歳で博士号を取ったスーパー天才少年。しかし、これらの知識は遊びの延長にすぎず、現在は体力強化の研究に没頭。自ら開発したプロテクタースーツやパワーフリスビーにより700倍の力を実現。独学でマスターしたサンボを組み合わせて、小さな体からは想像もつかないつよさを誇る。自分で作り上げた強さを試す場として「獣神武闘会」は最適であり、「獅子王」と戦うことは彼の憧れでもあった。

風雲見聞録 6

5つのラインアタック君は使いこなせるか？

ラインアタックは大きく5種類に分けられている。まず普通のラインアタック。次に左右に高速移動してからのステップラインアタック。これは移動の瞬間に攻撃できるので「当て逃げ」ができるのだ。大ジャンプラインアタックは画面から消えるまでジャンプし、相手の頭上に落下する。攻撃よけラインアタックはその名の通り回避専門の技。最後のスーパーラインアタックは、他のライン攻撃より威力が大きく、また確実に攻撃が当たる。

ジョーカー

はみだし者たちのリーダー

目立ちたい！それだけのために闘いにおもむく大道芸殺法の使い手

ショッキングトーイ●どこからともなく取り出したビックリ箱を開き、相手に肉体的ダメージと精神的ダメージを同時に与える。効果音はやっぱ書き文字で「ビヨヨ〜ン」だよな。

トランスポーター●軍から盗んだ開発中の「転送装置」を取り出して、瞬間移動する。ボタンを変えることによって任意のラインに移動できるので、うまく使い分けよう。

マーダーハット●つばにカミソリが仕込まれたシルクハットを投げつける。ちなみに通常の武器投げはトランプのカードで、武器攻撃はピコピコハンマー。見てるだけで楽しいぞ。

●ジョーカー
●27歳（男）スペイン人
●本名：マルコ・バリャドリッド
●身長210ｃｍ／体重75ｋｇ
●使用武器：マジック・アイテム（トランプ等）

社会からのはみ出し者たちが集まってできた、街の秩序を乱すべく悪事を働く組織のリーダー（規模は小さい）。長い四肢の独特な体型を持ち、性格は残忍である。大道芸人だった頃の経験から編み出したトリッキーな我流ケンカ殺法をもとに、トランプ、びっくり箱といった大道芸人むの道具を武器として使いこなす「大道芸殺法」で戦う。常に注目を浴びていたい彼にとって、「獅子王」のカリスマ性は許せなかった。「俺様だって、獣神武闘会に出れば……」

風雲見聞録

チュンの怒り爆発！他のキャラにはあるのかな？

登場キャラの中で、たった１人の老人チュン。こいつは他とはちょっと違い、ある程度のダメージを受けると帽子が外れ怒りモードに投入する（ちなみにこの帽子は昔「伝説の狼」と呼ばれる格闘家から譲り受けたらしい）。このモードでは、今までのものにさらに２つの必殺技が追加されるのだ。こんな隠しフィーチャーがチュンだけのもの、というのはちょっともったいない。他のキャラにもあることを期待したいね。

伝説の拳法家 チュン

洗練された技を使う老齢の格闘家 身につけた仙術で獅子に挑戦する！

白虎弾●虎の形をした闘気を体にまとい、体当たりをするように蹴りを放つ。かん高いボイスとハデなグラフィックのせいで見破られやすいので、うまく相手のスキをついて出そう。

気伝招来●パイプに捕まっている状態でないと出せない、チュンだけの特殊技。闘気をパイプに伝わらせて、提灯やライトを落とし攻撃する。チュンとイーグルのステージでしか使えな

鶏々変化●怒り状態でのみ使用可能。杖の先から不思議な煙を出し、触れた相手を無防備なニワトリに変える。変化の時間はかなり長いが、1発の攻撃で元に戻ってしまうのだ。

風雲見聞録 8

どうせ投げるなら大ダメージを狙え！

通常技に対して必殺技があるように、武器投げに対して特殊武器投げというものを全員が持っている。こちらは技を出すのにコマンドを必要とする分難しいが、効果の方は確か。3つ同時に投げたり相手を誘導したりとダメージを与えやすくなっているぞ。もちろん別ラインの相手に投げれる、という普通の武器投げの性質もしっかり持っている。難点はコマンドと、スキのでかさ。総じて技の前後のスキが大きめなので気をつけよう。

●チュン
●82歳（男）中国人
●本名：チュン・パイフー（中白虎）
●身長164ｃｍ／体重48ｋｇ
●使用武器：炎の杖

過去に格闘かとして活躍し、無敗のまま引退した謎の拳法家。ここ十数年は仙術の研究ため深山にこもっていた。高齢ではあるがその格闘術には一片の曇りもなく、深山にて発見した炎の杖を使っての仙術は強力である。お気に入りの帽子は、彼が若い頃に『伝説の狼』と呼ばれる格闘家から譲り受けたもので、対戦中に吹っ飛ばされるとキレる。今回「獣神武闘会」に出場したのは「獅子王」との確執が起因しているらしい。

ゴードン

愛する娘のために…

娘の病気を治すため闘う犯罪者も恐怖する荒っぽい警察官

フリクションヒート●出っ張っている腹を使ってスライディングし、タックルをかける。技の後に摩擦で熱くなった腹をさする分、スキができてしまうのが難点だ。

ラウンチアッパー●巨体を揺らしながら突進し、相手をつかんだ後大アッパーで別ラインに吹っ飛ばしてしまう。とても豪快な技だが、動きが鈍いためバレやすい。

スパークボルト●電撃を発する武器、スタン・トンファーを大きく振り、巨大な電撃弾を放つ。弾は3つに分裂して飛んでいくので、相手に当たりやすい。遠距離戦でバシバシ使おう。

●ゴードン
●38歳（男）アメリカ人
●本名：ゴードン・ボウマン
●身長200cm／体重200kg
●使用武器：スタン・トンファー

その荒っぽい気性と腕っぷしは、街中の犯罪者から恐れられている。強引すぎる操作や、マフィアの黒い噂など、彼の評判は芳しくないが、犯罪の検挙率はずば抜けていた。そんな彼にも4つになる一人娘がいた。彼は溺愛していたが彼女は不治の病に冒されており、手術をしなければ2ヶ月の命と宣告されていた。手術にはばく大な費用がかかり、途方に暮れていた折りＴＶで「獅子王」の声明を聞き「獣神武闘会」への参加を決めた。

風雲見聞録 9

わかりやすいコマンドが「楽しさ」を支える

とにかくこのゲームは、やれることが多い。実際にプレイしてみればわかるのだが、対戦中はあっちへ行ってこっちへ行って、投げて走ってジャンプしてという感じだ。対戦格闘をやっているというよりアクションゲームの中で闘っている、といった感じに近いかもしれない。だからなのだろうが、必殺技以外のコマンドは全員が共通しているし、必殺技のコマンドも最近にしては易しめ。やっぱりわかりやすく楽しいのが一番だね。

謎に包まれた最強の男

獅子王

突然出現した 自称最強の男 隠された仮面に 秘められた真意は？

ビーストブロー●素早い動きで相手に接近し、連続でラッシュ攻撃をたたき込む。最後は大アッパーで相手を別ラインに吹っ飛ばしてフィニッシュ。決まると爽快この上ない。

ナイトメアー●相手の攻撃を受け止めて、そのまま投げ捨てて蹴りを入れる。ようするに当て身投げだ。有効時間を頭に入れて効果的に使えば、相当凶悪な技になること疑いなし。

サイレントストーム●いつも持っている剣に加え、隠し持っているもう１本の計２本を投げる。これらを念力で操り相手に誘導させて当てる技。隠し持ってる、って辺りがポイントか。

風雲見聞録 10

ラスボスも使える！ 個性的なキャラがいっぱい

このゲームの最大の特徴は、いきなりラスボス級のキャラが使えてしまうところにあるかもしれない。今まで続編などで使えるようになったボスとかはいても、初登場で使えたっていうのはいなかったからなぁ。とりあえず対ＣＯＭ戦クリアを目的に考えるなら、自分で操作して技の性質を覚えておくと役に立つかも。ちなみに私のイチ押しキャラは、誰が何といってもジョーカー。この爆発的なアヤシサはぜひ体験してもらいたいもんです。

●獅子王
●？？歳（男）国籍不明
●本名：？？？
●身長205cm／体重128kg
●使用武器：ソード・オブ・レオ（長剣）

何の前触れもなく公の場に現れ、自らを最強とする声明と同時に「獣神武闘会」の開催を宣言した。彼が何者であるか、そのほんみょうから生い立ちに至るまで一切が不明であり、政府・マスコミを操るほどの力を彼がなぜ持ち得るのかは謎に包まれている。ただ、鋼のような彼の肉体から発するオーラは、対峙するものに有無をいわせぬ迫力を秘めている。しかし、自分に対して考える以上に様々な想いを秘めた戦士たちが「獣神武闘会」に集まってきていることまでは予想だにしなかった。

東京都　覇月良クン

→かなり前の話になるけど、龍虎のアニメでもこんな格好してたよね。結構似合うと思うんだけどな。ニヤリ。

北海道　西川亜希子サン

←今までもハガキの2枚組というのはあったんだけど、コレは3枚！　ご苦労サンというわけで掲載してみたよ。

帰ってきたカラースペシャル！

天然色彩　無修正　存分に堪能してくれい

京都府　村崎芳果サン

→既製の絵ハガキを利用したイラストですね。さすが上手いっ！　見習いたいです。

福岡県　かりんサン

→餓狼3発売めでたいなイラスト。載せたから一生チャージとおつきあいしてね（笑）

東京都　石野貴尋サン

→未だにキムがラスボスだと信じてるんですが。「教育者現る！」とかいって出てくるの。

東京都　剛大作サン

→私へのワイロだそうで…。バッチリ私の好みを把握しているあたりさすが（笑）。

東京都　冬凪飛龍サン

→ハーイ、今月の高倍率キャラはレイレイでした。あの首の動きが好きなんっスよ。

埼玉県　黒杉堂サン

→今号は何とかカラーページを確保できました。今の所、カラーはココだけの特権です

茨城県　猫魔龍サン

←表の絵もいいんだけど、それ以上に裏のハンゾウが可愛かったのですよ、コリャ。パーフェクトはどうなるか？

岡山県　まる葉サンの作品

↓以前、龍虎通信あてに送ってくれたコピーがすごくおもしろかったですよ。次ができたら私にも分けてください。ダメかなぁ？

群馬県　藤耶サン

→ルーミのエンディングはインパクト強すぎて、しばらくの間うなされました。見てない人はチャレンジだっ！

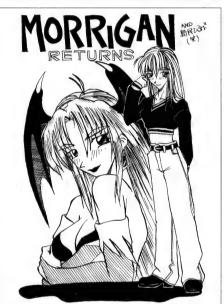
島民ひろば

やったね、増ページ！

ゲームチャージ島民規約

1.このゲームチャージ（遊戯島）島民規約は絶対的強制力を持ち、いかなる法律や公衆道徳をも超越した、神格的存在である。
2.G・C（ゲームチャージ）読者でない人は、この島民規約を読んでしまったが最後、G・C愛読者として急遽登録されるのみである。
3.G・C愛読者は、必ずこの本のすべてのページに目を通さなければならない。広告記事はもちろんのこと、何も書いてない部分もである。
4.G・C愛読者は、アンケートハガキを絶対に送らなければならない。そして当然の事ながら、５０円切手を張り忘れるのは禁止です。
5.G・C愛読者は読者投稿欄に毎月必ず少なくとも一枚以上の投稿を義務づけられるのは当然、とみずから心得て然るべきものなりナリ。
6.G・C愛読者は日々を布教活動と考え、一日に最低でも４６人以上の友人、知人をG・C信者へと導く義務を有すると思う。
7.G・C愛読者は例え本誌の記事の中に誤植や誤字・脱字を発見したとしても、黙って見なかったことにする慈悲の心を持つ。
8.G・C愛読者は、G・Cが不良にからまれているのを見たら、危険を顧みずすぐに走ってくるぐらいの正義感を持する。
9.これら島民規約を忠実に尊守する者には、必ずやポケット一杯のしあわせがおとずれるであろう。たぶん。

ゴールデンウィーク目前！一足早く島民広場で遊ぼ！

みなさんから、受験や就職の報告が届いてからもう一ヶ月たちます。新しい環境には慣れたかな。そろそろ五月病が発生する季節だけど大丈夫？　そんなときは島民ひろばを読んで気分をリフレッシュさせてね。

（千葉県　ぽちむクン）＊おっ、久ぶりのハガ絵だね。モリガンは勝ちポーズがいっぱいあっていいなー。

●なんだよー、チャージは休刊だぁなんて言っといて～NEO GEO'95で会おうなんつっといて～、コレどっから見ても誰が見てもチャージじゃないスか～。いやー、良かった良かった。やっぱりチャージは終わってなんかなかったんスね!!（神奈川県　天気良好改め部活しよッ！クン）
＊はーい、また帰ってきちゃいました。ちゃんと島民ひろばも存続してます。待っててくれる読者サンがいるのはいいよね。島民あってのチャージだし、島民ひろばです。次回もきっと戻ってくるから、首を長くして待っててね。

（青森県　みむらのぶひとクン）＊ＰＳ版が発売になって、ますます盛り上がっている鉄拳ですな。

（愛知県　Ru.Sakuraサン）＊初のモノクロ絵サンクス。そうか「でら」はそんな意味だったんだ。勉強になったッス。

FROM アンケートはがき

ご意見、ご感想、イラストなどもお書きください。（P.N.　神無月　）
プレゼントがどこにあるのかわかんなかったからとりあえずてきとーに1にしときました……
ガホ
ガクッ

（広島県　神谷涼サン）＊ハイ、またまた会えました。今度も絶対に会おうね。投稿も待ってるよ。

（広島県　直野生海サン）＊お久しぶりのハガキですね。ラミアクンに負けず、直野サンもガンバッてね。

（東京都　ぐみサン）＊ネオジオ界の華ですな。ガロ３はどうでしたか？　また送ってね。

（宮城県　よりとみ一寿サン）＊リオン＝パンダね…。結構イイかもしれない（笑）

（東京都　なるせ真秀サン）＊ギュンターは投げのポーズが好き。かついで運ぶ方ね。

（新潟県　仲川聡美サン）＊そういえば、このゲームってどうなっちゃったのかなぁ。

●THE KING OF FIGHTERS '94の呼び方はキンターズ・KOF・キンファイ・94…といろいろあるが、みんな「THE」を忘れるなよ。　（福島県　野崎学クン）＊それにしても,「キンターズ」って呼び方、意外と普及しちゃってびっくりだ。●ゲーセン行った。2Pガルフォードに乱入した。ボロボロに負けた。ここまで私は下手だったのかー！　（埼玉県　とよっぺサン）＊ゲーセン行った。リオンに乱入された。ボロボロに負けた。くやしいくやしいくやしい…。私もゲーム下手なんですヨ。

●ＳＮＫはネオジオユーザーを見捨てる気なのだろううか？　オレはネオジオが発売されてすぐ買った。値段が高いのにも関わらず。この本を読んでいると寝押しジオＣＤびいきになっているような感じがする。ＳＮＫっー、見捨てないでくれー。　（広島県　村上京太クン）＊私もネオジオユーザーの一人なので、ちょっと困ってます。まあ、そのおかげで一部のロムの値段が下がったことも事実なんですけど。ＳＮＫさん、ＣＤばかりではなく、初期からのユーザーも大切にしてあげて下さいね。

（大阪府　長岡あやのサン）＊麻雀はやってみたいけど、実はルールを知らないのですよ。上海ならできるけど。

（栃木県　N．菱沼サン）＊アルバン大人気。白馬に乗った王子様とは彼のことなんスか？

（東京都　覇月良クン）＊構図がいいっ。転ぶケンスウと避けるアテナの表情は秀逸。

●２、３年前の話ですみませんが、ゲーセンで友人と２人で心理テストゲームやったんです。で、性欲の強さを調べるコースを選んで遊んだのですが、結果を見てガクゼンとしました。私に与えられた称号は「肉欲魔人」（性欲度最高位).その後しばらくは事あるごとに、「肉欲魔人」と言われまくってました。（東京都　ウラン235サン）＊強欲大魔人と文通希望だそうだが、やめておくことをおすすめする。今のうちに逃げた、逃げた。

こちら、コンシューマー派

アーケードゲームがにぎわうチャージの中で、数は少ないけど根強い人気を持つ家庭用ゲームたち。アーケードだろうが　コンシューマーだろうがイイモノはいい、ってことで島民ひろばは推薦しちゃうよ。

（栃木県　かぐら銀魚サン）＊私からもオススメなＲＰＧです。そうですね、やはりトンプラとどせいさんが好きです。主人公４人は平等に好きだし。もう一度やりたくなっちゃった。

（長崎県　カーシーサン）＊量より質。上手い下手より丁寧なのが好きです。

（大阪府　並サン）＊クイキンでは暴走族のリーダーもつとめてたことだし。

（東京都　京太郎サン）＊一部では「龍虎」の如月某と友達だという説も…。

（千葉県　しらす大地サン）＊さらに一部ではアニタがキャミィだという説も…。

（茨城県　池田そーまサン）＊グルルンちゃんがよい。最後までついてきてね。

（東京と　蘭明神サン）＊新婚家庭までが危機に陥るバーチャ！　おそるべしっ！

（奈良県　トドサン）＊言われてみると確かにバニーだ。耳つけた舞もカワイイぞ。

（三重県　嘉川将志サン）＊ハンターはCPUが弱めだから、下手な私には嬉しいのだ。

（東京都　石田正敏クン）＊「夕食バン○イ」ですか…。あ、私の母校と住所が近いッス。…ばれちゃうけど。

●島民採用試験（２日目）模範解答
ゲームランドへ行きたいかぁっ〜！
没ハガキはこわくないかぁっ〜！
ＴＲＡＰ横断島民クイズもクライマックス近し！　さて、解答は〜
問１）美しい人はより美しく、そうでない人はそれなりに。
問２）Ａ．Ｂ．Ｃ全部。
問題制作（福岡県　ラミアの竪琴クン）
＊問題はキャンセレーションP108に掲載。静岡県のタイムボカン委員会クンからは解答用紙が届いたぞ。しかし、こんな事にばかり紙面を割く島民ひろばって…。

●'93年の11月某日。その日買った三国志３をやっていて、午前１時頃まで起きていた。そのときふと聴いてみたラジオはウンナンのオールナイトであった。ついつい聴いていると、餓狼SPのCMが出てきた。カッコイイ、どうしてもやりたくなって、次の修学旅行中にプレイした。忘れもしない、伝説の始まりの日。
（広島県　七瀬SPクン）
＊餓狼SPってラジオCMしてたんだ。おもしろいゲームに出会えてよかったね。ほかのみなさんも、ゲームの思い出なんかあったら聞かせてください。

●ゲーセンで鉄拳をプレイしていてケンカになり、本当の「鉄拳」をくらった。そんな話があったらいいなぁ…ヨガ。
（大阪府　ヨガチャージクン）
＊この作品は、ヨガランド改めヨガチャージクンの「あったらいいな」シリーズと呼ばせていただこう。彼のたぐいまれなるイカレ…いやいや素晴らしい才能は編集部内でも、もっぱらの評判である。というわけで、次のネタ待ってます。（ゲームチャージ編集部より）

（東京都　秋月愁サン）＊キンターズ雑技団からハガキを拝借。クラークが大好きなのね。

（大分県　Nサン）＊うーん…名前の文字が出ない…。ごめんなさい。なんて読むんでしょう。

人生　喜・怒・哀・楽

就職や受験がうまくいったみなさん、おめでとうございます。春先はいろんな報告が届きました。ダメだった人もあきらめずにこれからがんばってください。私にできるのはココから応援することだけですからね。

●東京都　あるた★みらサン

＊なんだかいろいろあったみたいだけど、自信もって。応援してる人はいっぱいいるんですよ。

●広島県　R・らいらクン

＊「進級するまで正月はない」と言っていたらいらクン。報告のハガキが届いて安心しました。

（福岡県　Shimaサン）＊新島民さん大歓迎ッス。テリー以外もみたいな。

（北海道　ゆうき摩呼斗サン）＊だから、彼は「燃え太郎」なんだって。しつこい。

（岐阜県　天下無敵クン）＊なんですぐに、こういうこと思いつくかなぁ…。

（福岡県　服部砥蔵クン）＊毎回数枚だけ、こんなハガキがある。もっとやって。

（和歌山県　草薙磨夜サン）＊チャージ用広告イラストだそうです。コレを本屋に貼って売り上げ倍増！…かな？

（新潟県　有田睦尚サン）＊そうそう、レイレイは首の動きが気になるんですわ。1回や2回のボツに負けるなよっ。

いろいろ募集！

1、カラーイラスト募集。ただし、次回もカラーページがあるかどうかは分からない。投稿要領はモノクロとほぼ同じ。筆記用具はなんでもいいよ。ページの都合上、モノクロページに掲載されることもありますのでご了承ください。

2、マンガ募集。自作の4コママンガなど、ゲームを題材にして描いてね。フリースタイルです。

3、文字ネタ募集。今もっとも不足がちなジャンル。ひとつ頼みます。

●「サムイッス！」
ゲーセンより先に駄菓子屋の前のＭＶＳに入った「餓狼３」を、車から人に見られてハズカシイ思いをしながらＰＬＡＹしている者の一言でした。
（群馬県　ＫＡＺクン）
＊すっかり春。ポカポカあったかいから、お日様の下でゲームするのも悪くないね。花粉症の人はかわいそうですが。

●ゲームチャージを買いに本屋へ行った。小学生が数人立ち読みしていたので、終わるまで待って買おうとした瞬間！…本がボロボロになっていた。別の本屋で買った。　（岡山県　磯崎裕介クン）
＊どうもごくろうさまでした。

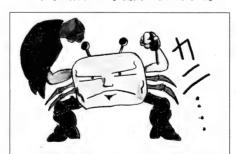
●私はゲームセンターでゲームをしたことがありません。もちろん１人でなんて行ったこともありません。私にとっては狭き門です。誰か私をつれてってー。
（兵庫県　ゲーセンに行けない娘サン）
＊お住まいが兵庫ですけど、もう大丈夫でしょうか？　さて、今やゲーセンは普通のお店と変わらないッスよ。気の持ち方しだいでしょう。それでもダメなら私と行きましょう！　島民のみんなと遊ぶ機会が持ちたいです。
…たった今情報が入りました。６月頃、なにやら怪しい、編集部の実体がわかってしまう企画が発動するもようです。どうぞお楽しみに。島民ひろばでした。

投稿のお約束
ー出す前に読んでね

ポストへ向かう前に確認してほしいお約束。しっかり読んでね。

★投稿作品１枚１枚の裏に、住所・本名・島民ネーム（島民ネーム）・コーナー名を記入。ジオラマなどの別コーナーとまとめ送りＯＫ。ただし、ジオラマやシンジケートなどと島民ひろばは別コーナーなので、宛先は区別してね。

★投稿はハガキサイズが基本ですが、自信作なら変形も可。薄い紙や鉛筆書きもタブーだぞ。

（県　Zookyサン）＊「～コンシューマー派」で紹介できなくて残念。まだ２はプレイしてませんが、なかなかイイセンいってるのでは？

（大阪府　矢黒仁彦クン）＊なぜカニ…。一瞬「CLAB CLUB」のハガキを持ってきちゃったのかと思ったぞ。それにしてもなぜ、ズィーガーがカニなんだぁぁぁっ。

（千葉県　桜ゆねサン）＊「へっぽこぴー」ってのがよかった。ラミアのファンですか。

（埼玉県　石田悦子サン）＊実現に向けてご協力おねがいしまーす。

（千葉県　月織桂サン）＊どうもありがとう！　これからもがんばります。

宛先はこっち

〒162東京都新宿区富久町１－５
ナイトスピリッツビル２Ｆ　有ＴＲＡＰ
ゲームチャージ　島民ひろば係

NEOGEOジオラマ

ねおぢおぢおらま

べんじ〜の脳味噌＝チャージの脳味噌

はい、はい、まだまだ、やります。ジオラマ。さっそく、寝返った人から行ってみよう。なんて、冗談冗談。連続とはおかしい、なんて思うかも知れないけど、ギースとくれば話は別。まるで、今回の表紙を「ヨンダ」かのごとく、げるげるに、きちゃったよ〜。なに〜？・・・表紙よりいい？そんな馬鹿な。そーいうわけでチャージャー諸君、今月も無事、ともにひとときを共有しましょう。

至上最低のPRESENT!
ポイステポスター原画３点セット

今回のプレゼントはなんかせこいな〜なんていっちゃ〜いけないぞ〜。べんじ〜の企画だけど、仕事の合間をぬってしっかり実行するあたり、わたしゃ〜うれしいよ。「せんきゅう〜」！！！！！

総ての投稿の宛先●〒162 東京都新宿区富久町1－5　ナイトスピリッツビル2Ｆ　TRAP「ジオラマ○○○係」

GAROU TIMES

'95.4.27 VOL.12
がろうタイムス

店長不在に拘らず、紙面刷新の暴挙！

おーい、マジかよ、とまず言いたい。店長の留守にこんなことしていいんですか～？とはいえ、こうなっちまったもんは、きっちりやり通さねばなりませんな。

さてさて世間は騒がしいことで、参ります。日夜格闘に明け暮れている餓狼たちがカワイク見えてきてしまう。少なくとも顔色はダンチにいいっす。

さて、今回からタイトルもかわり、新キャラともども、初お目見えのがろうタイムス。読者の皆さんの期待は、当然ブルー・マリーに集中しているんでしょうねぇ。投稿数も多かったし。いやぁ、選ぶのに苦労しました。担当の趣味がだいぶ濃く出てしまったので、趣味の合わない人は、ゴメンナサイです。ついでに舞ちゃんのはが絵も少なかった。ゴメン×2

今月の絵オラ魔賞

（東京都　あるた☆みらサン）相変わらずお上手っすねぇ。是非、裏超必殺技を使うギース様も描いて送って欲しいぞ。

テリーの拳 正義の賞賛
かなり熱い人、見参のコーナー

イキナリの「兄ちゃん」にはビックリしたぜ。オクテとばかり思っていたが、アンディ、おまえもやることはきっちりやってたようだな。兄ちゃんは安心したぞ。

新人さん、いらっしゃ～い！

いきなりだけど、フランコって、駄目かなあ？　通常技は超イタイし、かなりキテル挑発もあるんだけど……。

望月のあの腰に巻いた横綱も気になるけどなぁ。いやいや、これからに期待しましょう。とりあえずおさるラブ。

このおさるのかわいさはふつーじゃない。さすがは動物使いのSNK？　テリーも豪強いから使ってね。

この人刑事なんだよね。ヌンチャク刑事とは呼ばれてないだろうけど。「虎ちゃん」は嫌かもしれない……。

ボブって、あの笑顔といい、礼儀正しい発言といい、絵に描いたような好青年ですね。あ、絵か。

今月の字オラ魔賞

みいはあ的視点における、髪の毛のあり方。

餓狼3でのアンディのヘアスタイルの変更には、けっこうな反響がありました。もち、賛否両論。まる葉様の漫画にあるように、誰かのマネだとする意見が多かった。「おばさんしばり」はちょっとカワイソーか。ミーハーをもって任じる私としては、解いたところを見てみたいものだ。金髪の金太郎……ゴメン。

女性キャラも髪にこだわりだしたし、ここは男性陣にもがんばってほしいな。テリーの髪を三編みしたら武器にもなるし？

（岡山県　まる葉サン）ロバヤン、がろうタイムスにまで出演、感謝。東の天真爛漫さには、見上げたもんだぜ大工のふんどしときたもんだ。

やんちゃ、ってキメつけるのは悪いかも知れないけど、この3人って、ほんとにこの言葉がぴったりだよね。

いやもう、がろうっきゃ、

（宮城県　吉田瑠璃子サン）マリーと並ぶと、舞もお姉さんっぽく見えるね。おお、このはが絵には、フランコの姿が。まめに描いてくれたで賞。

悪党の賞賛

ギースの拳

東京都　ぐみサン
にもの申す

わっはっは、この人を人とも思わない態度が、悪の道への第一歩だよ。いいセンスだね、東君。しかし、わたし程の大物になろうと思うのなら、気品も必要だ。

■アンケートな奴等■

（北海道　天帝サン）この判り易さは何？カッコ良すぎ

（福島県　塩汐さん）燃料タンクらしい（本当？）。

はがき半分、だから「ハンはが」、なのだそーだ。ここでお待ちかね、のブルーマリーのはが絵を一挙に紹介しよう。時に、ブルー・マリー、ローズ・マリー、ブラッディ・マリーの3姉妹ネタって、だめかなぁ？

GAROU後記

店長様のかわりなんかとってもつとまりません。反省してます。こんなに趣味に走ってはイケマセンよね。その上はがきのコピーをなくたりして……。

クールでホットはマリーのイメージ？彼女も体重と身長に矛盾あり。今度は戦ってるマリーを描いて！

（群馬県　カールゴッチサン）技のことはともかくとして（ゴメン）も、あの声と胸の揺れは私もカンベンして欲しいところです。

べつに裏切ったワケじゃないよ。ただコマンドサンボだからさ

やっちまったよ餓狼3……
カンケイないが「餓〇伝Ⅵ」はスゴイぜ!!

イメージはワルキューレ？それともイージーライダー？うまいこと言えないけど、学校がんばって！

キンターズ雑技団

'95.4.27 VOL.6

な〜んだ、まだまだすごい人気じゃな〜い

「餓狼3」が出ちゃったから、このコーナーにも影響出るかなーと思っていたんですけど、取り越し苦労でしたね。次回作の話も進んできてるみたいだし。となると、どのチームが生き残るかが見物ですな。

チャージ11号でやった人気投票の余韻が残っているらしく、その辺のハガキがいっぱい届いてます。目に付くのがラルフファンからのハガキ。「人気投票でラルフがクラークより下…!! くそぅっ！　やっぱり10票でも100票でもラルフに入れときゃよかったーっ。（あるた★みらサン）」などなど。人気投票は必死になったクラークファンの勝利でしたね。ちなみに2回目の予定は今の所ないのであしからず。

では今回も、大量に届いたハガ絵からチョイスした作品を紹介していきますか。

今月の絵オラ魔賞

ゲームチャージVol.12 NEOGEO'94 キンターズ雑技団より……

「使いっぱ」 たしかにそーゆーイメージは あるよーな気が…。 ごめんクラーク…。 1995 3.19

しかしこの辺に物を売ってる所って有るのか？

広島県　臥待月影次サン。最高に笑ったので原寸で掲載しちゃうよ。クラークは階級も下だし、やっぱ使いっぱでしょう。

京の華園

埼玉県　バカ藍羅サンにもの申す

熱京病末期だと自己申告してきた藍羅サン。大丈夫です。あなたと同じ病気を持つ人なんて、全国に五万といます。自信を持って京を愛してください。

「キンターズ」っていい略称よねっ

ちょっと前のF通信で、チャージが「キンターズ」と略したことを気に入ってもらってました。F通さんありがとう。冗談で呼び始めたこの略称もすっかり世間で定着して嬉しいッスね。次は何を略してみようかなー。

茨城県　虎津亀子サン。ほんとにサイコソルジャー2とか出ないかな。もちろん、歌が入ったCD付きで。カラオケもあると嬉しい。

山口県　Ritsukoサン。きれいな絵ですね。好きですよ。キンターズの華だったこの3人、次回作も出てきてくれるといいな。

宮城県　広瀬くんたサン。裏の架空対談がおもしろかった。キミも熱京病の一人？　後ろにいるユリのネコ口がかわいいな。

LOVELY TOWN

ドット世界へ禁断の恋…あのキャラにラブコール

キンターズで愛を語ろうという前代未聞のコーナー。今回は「大好きなあの人はゲームの中…」なーんてお悩みのアナタに、スペースを提供します。

山口県　岩田次郎サン。ユキちゃんとはいいカップルだと思うんだけどな。彼女可愛いし。燃え太郎にはもったいないな…おっと、なんでもないッス。

神奈川県　ダックキングサン。クラークファンは鬼のようにたくさんいますよ。島民ひろばの担当が「教官好きな人いないのー？」と泣いてましたけど。

愛の真実継続募集中
次号のテーマはキンターズ'95での大胆予想「愛」

青森県　天馬砂サン。アテナ以外いらないとは、また大胆な発言を…。「餓狼３」の望月（裏）がアテナという説が編集部内で横行してます。

熱京者、ユキに泣く

埼玉県　高見沢龍一サン。あーあ、ここでもまた泣いてる人がいるよ。ほらっ、京ってばポエマーだしっ…（ちっとも慰めになっとらん）。

貧困の楽園

大阪府　葵サンにもの申す

なんだか人気低迷の龍虎チーム（人気投票参照）。極限流の道場は繁盛してないんでしょうか。同情しちゃうな、なーんちゃって（つまらん）。応援してやって。

■アンケートな奴等■

大阪府　江戸川五十歩百歩サン。名前が良すぎる。

大阪府　四水立置サン。「耳の穴」へどうぞ。

ハンはが聖人（オソレ、オオクモ半分サイズの人々）

今号の準絵オラ魔賞の作品を紹介だ。ちなみに掲載サイズは実寸の１／２だぞ。キミたちには「ハンはが聖人」の栄誉ある称号を授けることに、たった今決定した。うむ、我ながらすばらしいアイディアだぞ。

キンターズ後記

いつ、具体的な発表があるのか待ちどおしい次回作だけど、果たして今年はどんな趣向をこらしてくるのか、今から楽しみだよね～。早くまた、お祭り騒ぎがしたいものだな～。

千葉県　見上渚クン。コサックダンスッスか？　教官のにこやかな笑顔がすばらしい。部下と三人で踊り続けてください。

大阪府　浅倉かのんサン。アイドルのポスターみたいなケンスウがセンスいいね。なに、本命は燃え太郎なの？　ここにもまた一人。

岐阜県　貝塚縄文サン。「キンターズ殺技団」ッスか？　あやまり係ラルフが笑えるので許す。「おいかけてヘビィD！」がイイ。

龍虎通信

'95.4.27 VOL.12

りゅうこつうしん

今は潜伏期間。焦りは禁物。心して待て！

タイムリーな怪しい見出しで始まっちゃった龍虎通信ｖｏｌ．１１。でもジョーダンばかりではないのだぞ。龍虎にだって春(3)は来る。今から練習を始めておいても損はないはずだ。

春と言えば、キング・ユリ・ロバートの三角関係はどうなるのだろーか。あ、三角関係なんて決め付け的な発言は不当でしたね。前言撤回。

さて、今回龍虎通信の紙面レイアウトががらりとかわり、掲載枚数ががくっと減ってしまいましたが、これは決して担当者の陰謀などではありません。担当者は１枚でも多くのはが絵を掲載したいんですぅ。カラーはが絵だって載せたいんだぁ……むにぐにうに。しかし、このままで済ませる読者諸氏ではないはずだ。現状を打開する君たちの投稿パワーを、担当は心から待ち望んでおるぞ。

今月の絵オラ魔賞

栃木県　かぐら　銀魚サン）いいなぁ、タクマおやぢのこの笑顔。別の意味で梅宮パパみたいになりそうですよね。

龍ノ口

奈良県 ジョリ山リンダさんにもの申す

かなり熱い人、見参のコーナー

超スペシャル野性児リョウくんの、ユリちゃんへの愛情をがんと感じちゃいました。格闘技？　で会話できるようになってヨカッタね？　影二も期待してるよ。

ナイスミドルさんいらっしゃ～い！

龍虎には味のあるおやじがいっぱいいていいなあ。タクマしかり、ジョンしかり、テムジンしかり、パイロンしかり。Mr.ビッグも忘れちゃいけない。

で、そんな人を集めたかったんだけど……。ちょっと違っちゃったかな？

（岐阜県　貝塚　縄文サン）ハッキリ言ってウケたぞ、これは。さりげない（どのへんが）お洒落に大人の余裕が伺える逸品ナリ。

（福岡県　ラミアの竪琴サン）全号からの続きなんだな、これは。もう１枚のナマハゲＢＩＧのはが絵も凄かったです。受験頑張れ。

（愛知県　絵入安サン）ＫＯＦのハイデルン教官とのタイマンは、圧巻でしょうね。中年の魅力大爆発で。龍虎３に期待するしか。

今月の字オラ魔賞

出す人も一生懸命。選ぶ人も一生懸命。

いや〜、ホント、いろいろな年代の方が、ネオジオキャラを愛してくれているんだな〜。今回掲載の美影愁さんもすっごく若くて。山と積まれたはが絵を見る度に、ふつふつと明日への希望が湧いてくるよ。(大ゲサ)

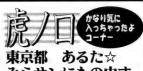
それと一緒にちょっぴり胸を咬む悲しみにも耐えているんだよ、うん。何故って全部のはがきは載せられないからね。

だからみんな、担当をキョーハクしないでおくれよ。それとうすずみは使わないでね。

(大阪府　美影　愁サン) ユリのハツラツ笑顔が可愛いっす。ムードの違う2人の背景が同じなのはちょっとね。頑張って!

(東京都　覇月　良サン) 龍虎だけがカゲが薄いなんて、寂しいことを言わないで。キャラの濃さではどのゲームにも引けを取りませんよ。

ヨコはが絵も頑張る!

(京都府　凛幻　実琴サン) んまっ、アブないお嬢さんねっ。今回、キングのはが絵は少なめだけど、カッコイイお姉様キャラは永遠なのだぁ!!

虎ノ口

かなり気に入っちゃったよコーナー

東京都　あるた☆みらサンにもの申す

フェラーリって「天気の悪い日に乗ったら、調子が悪くなった」なんて文句を言おうものなら、メーカー側から大雷が落ちるって伝説を聞いたことがあります。

■アンケートな奴等■

ユリ・ガルシアさん　トーンを貼ったら折っちゃダメ

しゅわんつさん　彼の家のエンゲル係数もかなり。

ハンはが聖人

オソレ、オオクモ半分サイズの人々

ハンはがはがはがハンはががって歌ってる場合じゃない。趣味もあってか地味メなページになってしまったので、お詫びの気持ちも込めて、ここに「女の歴史BY　ユリ・サカザキ」をお送りしちゃいましょう。

龍虎後記

ごめんなさい! トラブル続きで大混乱している今日このごろです。また仕事をおろされてしまうかも知れない……。まいったなぁ、もう。反省してます。

2の時は強かった。キングのことがきっかけになって、ユリがロバやんのこと真剣に考えてくれるといいね。

ゲームヒロインの基本とも言うべき、元祖ユリ。こっちのファンもまだまだ多いと思うなぁ。

(神奈川県　竹村　零サン) む。でも、個人的には後ろで迷ってるキングの方に脱いで欲しいなぁ。ユリファンの人、ごめんなさい!

サムスピ医院会

'95.4.27 VOL.12

様々な人の意見が飛び交いました

前回の『ナコルルを描く人が少ない』の一言で、ナコフェチパワー全開の投稿者にメラメラと火がついてしまった！　この勢いは『今にもナコルル向上委員会をつくれ』と言わんばかりで、なだめるには今の状況では力不足と検討し、ちょっとした対策を練らなければと、今後企画立案に力を入れる試みである。他のご意見としては、最近になってEDを見た人が多いらしく、その感想や自分なりの意見などを語ったのがあったり、前号で水野咲菜氏に対しての女王様キャラのスバラシサについて話す葉書も、さらにはやはり我が道を行くスンゲーイラストなど、今回は話題が盛り沢山であったことをお伝えしよう。なるべく大きく掲載しろとの指示があるため今回の掲載量はやや少なめ。だがしかし、サムスピ医院会は13号も健在、ご覧あれ！

今月の絵オラ魔賞

←東京都　ウラン235様　『ナコルル向上委員会』宛てに届いた。これから何らかの企画は立てる予定。

右京先生　内科　京都府 ジョリ山リンタ様

とりあえず夜は暗い道を避けて帰ってね

載せちゃいました…。でも自分は後悔してません。大変迷惑な人は『ジョリーのおまけが…』係まで（ウソ）。一緒に投稿したのは次の機会で…

個性派揃いの投稿マニアたち

まわりに捕らわれることなく、自分なりにサムスピを楽しむ強者達。これからもどんどん投稿して自分らしく振るまっちまってください。そうなれば、本来のゲーム自体までも盛り上げられると思うのですが。

皆ノ「オ帰リナサイ」ヲ聞キニ行コウ。

↑東京都　なるせ真秀様
今回唯一タムタムを描いてくれました。『タムタム向上委員会』宛てに届いた作品。

↑千葉県　くまかいと様
チャージの生命力は普通じゃない。どんなに売れなくても、きっと本屋に並んでます。

↑兵庫県　とらまる様
そこらへんの興味で次回作が待ち遠しい。やっぱり宝刀チチウシを握るのはリムルルなのか…

今月の字オラ魔賞

やっぱりいる気高きシャル派の人たち

Vol，12が『シャルロットのイラストがない！』ということで自ら描いてくれました。やっぱりシャルロットも、チャムやナコに負けじ劣らずといった人気で『おねえさま』な感じの頼りがいのある雰囲気が、見る人によっては引きつけられると思います。他にも天草四郎時貞、牙神幻十郎、服部半蔵や千両狂死郎など、自分の大好きなキャラに人気がないなら、さっそく描いて送ってみよう。何かウレシイことがあるかもよ。

→茨城県　池田そーま様　前回はホントにチャムの多い時期でした。どうしてなのかはわからないけど。

↓愛媛県　にがよもぎ様
「希望R」へのハガキをムリヤリ持ってきた。味わい深い大作と思うんだけど、みんなは？

横ハガキの２枚を紹介

↑神奈川県　竹村零様
ナコルル株きゅーじょーしょー。もちろんこれからもよろしく描いてくれい。

外科

東京都 岡田泉様

覇王丸先生

03-（3920）-4088

幻十郎中心の作りだそうです

この扱いには困ったので、送金方法などの詳細は上に書いてある電話番号で直接聞くということにします。同人誌紹介はあったほうがいいのか？

■アンケートな奴等■

ご意見、ご感想、イラストなどもお書きください。（P.N.　コーセツ　）

↑コーセツが最近疲れてきている。

ご意見、ご感想、イラストなどもお書きください。（P.N. ちょこぼへるえ）

↑今回も半分期待を裏切っている。

ハンはが 聖人　オソレ、オオクモ 半分サイズの人々

ひ～、まことにすいません。下の３つのイラストの並び方はどの人がどこになったかオボえてません（汗）。もし間違っていたら、何とぞジョークと思って笑ってすますぐらいの、寛大なココロで許してください。

サムスピ後記

今回は自分の一番愛するキャラに対して熱烈な意見投稿があったのは言うまでもないです。はたして次はどのようなハナシの展開になるのか？　楽しみに次回を待ってて。

→茨城県　かぐら銀魚様　そんなことはありません、現にこうやって載ってるんだから。ズィーガー使いだったんですか。

→島根県　多岐川隼人様　自分だけの世界ッスね。実はこのイラストの並びには

→福岡県　高瀬楸様　けっこう天草四郎がスキな人が多いです。今のところカゲもカタチも見せないサムスピRPGだが…

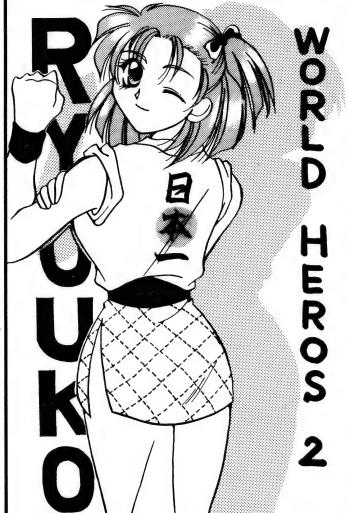
ワーヒー天国

'95.4.27 VOL.9

WHパーフェクト発売決定でますます快調！

世間は「餓狼3」だの「ハンター」だのとにぎわっているようでござるが、我らがワーヒーもいよいよ新作が発表になったでござる。情報の早い人ならすでにご存じでござろう。その名も「WORLD HEROES PERFECT」。ゲームの詳しい内容については、今後もGC誌上で紹介していくつもりでござるからチェックしてくだされ。なにはともあれ、またもやワーヒー旋風が日本を吹き荒れそうな予感が…。

その前兆か、ここワヒ天もハガキが大豊作でござる。今回は「パーフェクト」の情報を交えながら、ハガ絵を紹介していくでござる。いつものことながらイイ作品も多いのでござるが、キャラがかたよってるでござるなあ。もっといろんなハガ絵を描くでござる。拙者、次回も楽しみにしてるでござるよ。ニン。

今月の絵オラ魔賞

千葉県の潮崎楓殿　今までやらなかった分を「パーフェクト」で取り返すでござる。いつか拙者と対戦したいでござるな。

祝！パーフェクト PART 1

「3」じゃないぞ！「パーフェクト」ってなんだ？

ゲームの発売が発表されたものの、その内容についてはまだ不明。ただ、「パーフェクト」というからには今までのワーヒーより数段パワーアップを図っているのは確かでござろう…。

ワーヒーにかける熱い思いを見よ！

毎日わんさかと届く投稿ハガキ。どのコーナー見ても大半がイラストばかりでつまらーん。たまには文章でその熱い思いをぶつけてほしいものでござる（非常にワガママな担当)。「パーフェクト」への要望でもいいでござるな。

大阪府の美影愁殿　さよう。世界はもう世紀末でハルマゲドン。せめて美影殿は常連になれるよう、投稿に励むといいござる。

埼玉県のひより殿　かっこいいハンゾウでござるな。裏のイッちゃってる鳩もなかなか。今回も彼が主役なのでござるかな？

千葉県の紫白雷殿　シュラってこういうイメージなのでござるか？それにしてもコイツ、密かに人気あるでござるなぁ……。

今月の字オラ魔賞

期待大！パーフェクト新作・早耳一番乗り

読者のみなさんからは、早くもパーフェクト発売決定を喜ぶハガ絵が続々と届いているでござる。それだけ期待が大きいと言うことでござるかな。ゲームの細かい内容が今はまだ不明なのでちと不安でござるが、とりあえず予想図でも描いてみては？　あとはいいゲームができるよう、埼玉県上尾（ADKのある場所）に向かって毎日怪しい念でも飛ばすといいでござろう（オイオイ…)。新しい情報を待つでごる。

鹿児島県の城弥広己殿　空蝉殿へのファンコール付き。新作ではこの二人もちゃんと登場するでござるかな。

東京都のなるど1号（KEN）殿　…濃いハガ絵でござる。確かに、マッスルの絵はキミー人でござった。男性投稿者も歓迎するでござる。

濃いハガ絵もあります

三重県の暗黒の主婦殿　ラスプーチンがなんとなくかわいい。でも、愛のおすそわけはちょっぴり遠慮させていただくでござる。

祝！パーフェクト PART 2

気になるアイツはいるの？出場キャラは誰と誰？

新作と言われて気になるのが登場するキャラたち。新キャラはいるのか、いなくなったヤツはいるのかなど。たとえメンバーが総替えになってもフウマだけは残りそうな気がするが。

大阪府の三白眼少年殿　ハンゾウは精霊と同レベル？

京都府の凜幻実琴殿　ドカーンとね、ドカーンと。

力作が結構集まったので、特別に実寸の１／２のサイズで掲載するでござる。今回、栄誉あるハンはがサイズに選ばれたのは３人。さらに精進してワヒ天に投稿を続けてもらいたいものでござる。

ワーヒー後記

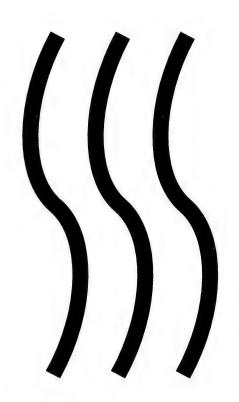
しばらく鎮火ぎみだったワーヒー熱が再び燃えてきたようでござるな。新読者も増えてきたようでござる故、次回があればなにかおもしろい企画でもやりたいでござるな。

茨城県の猫魔龍殿　いいセンスを持っている猫魔殿は拙者、大好きでござる。右下のゼウスの顔が最高。何描かせても上手いなあ。

埼玉県の鳥居神社殿　鎧がいい。ジャンヌはじ。つざいの人物がモデル。ワーヒーで歴史の勉強というのも一興でござる。

奈良県のジョリ山リンダ殿　それでは拙者と焼き肉でも食いに行くでござるか？　もちろんリンダ殿のおごりで、でござるけど。

ちゃんと、毎月会いたいの・・・。のコーナー

[GC瓦版]発信!

以外といた、FAX所有者!

みなさん、しばらくのお休みです。ゲームチャージを毎月の様に愛読してくれた方々にはこの場をお借りして深く、げるげ〜るにお礼を言わせていただきます。ありがとうございました。次の発売は7月27日、ほぼ、3ケ月もお会いすることができません。すみません・・・・・。

でも、すみません!このままではすませません。アンケートでも、お聞きしていたFAXをお持ちですか?の問いにわたしたちの想像以上に持っていると言う方が多かったので、げるげるにビビッテます。「イマどきの世間の方々はファックシュ、もってんだ〜、私にゃ〜考えらんないな〜・・・でも、まっ、いっか!持ってんなら、活用してもらわ、なくちゃだわ。」「いきなり、FAX送っちゃおうよ〜。」「もらう方も、なんか、うれしいじゃん。バイトから帰ってのんびりと、うんちしてる時にりり〜んと電話がなる、急いで電話にでると、ぴ〜とか言ってFAXにきりかわっちゃってんの。誰?こんな時に〜とか思うかたわら、結構わくわくしちゃったりなんかするわけ。そんで、いきなり「G」とかでてくんと「なんだっ、チャージじゃん!とか言って、そして、1枚目だけ、持ってトイレに行くの」「はっは〜ん、それは、ぞくにゆう、歩きうんこですな〜」まっ、希望者には「GC FAX瓦版」をある日突然、送信するよ!っと君は言いたい訳ね。「うんち」にたとえて。「くそ〜、ばれたか」

●ご注意●GC FAX瓦版は
「れっきとしたゲーム愛好者向け情報メディア」です。
「なんか、裏情報とか怪情報などのってるかも」なんていう
期待はしちゃ〜いけません。基本的には、チャージのながれを「げるげる」にまっとうします。A4版で月末ごろ突然あなたに発信します。希望なされる方は、はがきの裏に住所、氏名、FAX番号を明記の上TRAPあてにお申し込みください。また、FAXないけど、どうしても、「それ、見たい」という奇特な方は封筒に60円切手を貼り自分の住所を明記したものを郵送していただければ、ご覧いただけます。チャージの出ない月もこれで、寂しくないね。

●編集後記●

●ふ～、疲れたっす。今回はかなりヤバかったですよ（…とこれを書いている今も間に合うかどうか不明だが）。でも今までで一番おもしろいチャージになったと思うんで、本が完成したら疲れなど2ミリも残らないでしょう。　　（どわあふ）
●今回の表紙ＣＧどうだった？　あたしが描いたんですよ。次もやるんで、応援してね（めぐみ）
●とても充実しています。（訳　まじかよ～死んじゃうよ）この号が無事終わったらツーリングにでも行こうかと思ってます。やっと花粉の呪いからも解放されたことだしね。　　（ＪＡ２）
●魔人が逃げた。拳ちゃんも消えた（帰ってきてよ～）。宮崎のバカアマも消えた。そして誰も…いなくなるわけねぇだろ！　今度は映像分野に進出して一旗上げてやる！　という流れが少しあります。もちろんチャージとして。（曙橋の魔物））
●いや～、すごいっスねぇ。今回のＶＦ２。デザインも内容も完全に狂ってますね。これなら簡単にマネできないでしょう。さすがはチャージですね。というわけで４／３０高円寺ショーボートでライブやりますバンド名はＨａｒｐｙで、変拍子やってます。当日券で入れますよ。（うちやま）
●いつかチャージでイベントをやりたいですね。今考えているのは読者参加の飲み会。デカい会場でゲーム台を解放して、コスプレとか好きにやってもらって飲んで食ってミニゲームとかビンゴ大会やんの。金たまったら必ずやる！（太鼓の音色）
●次世代機（笑）はまだ買ってないけど、どうせ買うならプレステが欲しい。スタブレやソルバルウ（願望）をおうちで楽しむ日を夢見て今はお仕事お仕事。そーいやサターンではダラ外やレイフォースが……。シューティング好きにとって、この状況は喜ぶべきか、悲しむべきか。（Ｐｏｎ）

●円高がスゴイ。今に１ドル０円になるんじゃないでしょーか。ニュースを聞いてると笑えてきます。チャージには直接関係ないような気がするけど。今のうちに海外旅行へでも行くべきなのかな。じゃあ、彼女とスペインにでも…　（臓物くん）
●僕の古くからの友人の下山君は、闘牛士としてスペインでがんばってます。このまえ一時帰国していた彼と偶然会いました。陽気な彼の性格にさらに磨きがかかっていたのが印象的でした。そんなわけで僕も彼の晴れ舞台を見にスペインに行きたいな～と思う今日この頃…行けるか？（ひとし）
●実際にこの雑誌に関わったのは４月１３～１８日までの６日という短期間だけど、自分はそれなりに一生懸命やったつもりです、
かなりヘコたれたけど…　ウンスク

FAXすんぞ

FAXすんぞ～

FAXすんぞ

STAFF&WRITERS ● Editor in Chief /Kazuya Nakamura● Editor / Desk Kenji ,Watakushi● Writers / Dai Sawada,Yukihiko Matsumoto,Ranmaru Nishi,Yuka Tsuriya,Kei Mizuhara,Ayaka Yumeno
●Designer /Mac Suzuki Meguzou Nakamura● Photographer / Tetsuya Hirose, Tomohiro Watanabe,Junko Watanabe

ゲームチャージ
VOL.13
定価1000円（本体971円）

アクションバンド電波別冊　1995年5月30日発行
発行所　（株）マガジンランド
101　東京都千代田区神田須田町2-11-8
TEL.03-3258-6261
編集　（有）トラップ
162　東京都新宿区富久町1-5ナイトスピリッツビル2F
TEL.03-5379-0995（内容に関するお問い合わせ先）
発行人　伊藤英俊
編集人　中村一也
企画編集　（株）プランニングハウス（有）トラップ
DTP　（株）二葉写真製版
印刷　図書印刷（株）
内容に関する無断転載歓迎（自信あり）。写真はだからダメだって！

次号7月27日(木)発売予定

突進だ！3ケ月も時間が空いちゃうけどとりあえず突進します！　突　進　だと！時期的にAMショウも近いだろうから世間を揺るがす話題作もそのころにはでるだろうし、やっぱ、突進だ！サターンのビデオＣＤコンバーターなど気になる展開も数々あるけどここはじっとこらえて情報収集に勤しみます。そして、夏！みなさんにまた、喜んでいただけるように突進だ！

■最近の亀山の生活

そういえば、最近めっきりテレビを見るのをキャンセルしてるなあ、とふと思い、よく考えてみると、どうもそれはひたすら電波受信に時間を費やしているせいのようだ。電波受信といってもラジオを聞いてるわけではなく、妙なマシンを使用して、近くに住んでる人が話してるコードレスホンを聞いたり、携帯電話を聞いたりしてるわけだ。最近の私の生活は、まず家に帰ると『よ〜し、今日はまず２階の中村からいくか！』という感じで受信を開始する。「２階の中村」とは、同じマンションの２階に住んでいて、夜中いつもダイヤルＱ２の伝言ダイヤルに熱心にメッセージを入れている21歳のＯＬのこと（実名）。まだ顔を見たことはないが、あんなに毎日Ｑ２をやっているということは（さかんに会う約束もしている）恐ろしいブスなんだろう。その他にレギュラーメンバーとして、医者の斎藤、斎藤に結婚を迫っている吉沢という女、プラモデル仲間の加藤・山田の会話などが毎日放送（？）してるし、とても楽しめる。どうです？なんとなく楽しそうでしょ？

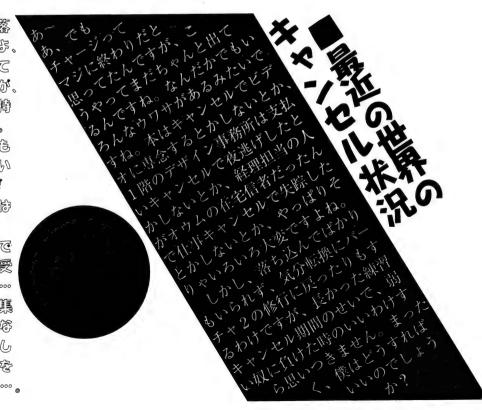
■最近の亀山の苦悩

しかしですね、これが落ち込んで来るわけですよ、やっぱり。会話を聞いてる時はまだいいんですが、やめた後のあの暗い気持ちはマジでつらいッス。ああっ、僕は自分は何もせず、他人の会話を聞いて喜んでいる27歳のダメ人間なのだ！　一時はゲームチャージ編集長だ！とか威張ってた私ですが、今や夜中の電波受信だけが心の友…………トホホ…。あのとき編集長をキャンセルさえしなければ電波受信なんてしなくても人生の表舞台を胸を張って歩けたのに…。

■最近の世界のキャンセル状況

あ〜あ、でもチャージってマジに終わりだと思ってたんですが、こうやってまだちゃんと出てるんですね。なんだかでもいろんなウワサがあるみたいですね。本はキャンセルでビデオに専念するとかしないとか、1階のデザイン事務所は支払いキャンセルで夜逃げしたとかしないとか、経理担当の人がオウムの在宅信者だったんで仕事キャンセルで失踪したとかしないとか、やっぱりそりゃいろいろ大変ですよね。しかし、落ち込んでばかりもいられず、気分転換にバーチャ2の修行に戻ったりもするわけですが、長かった練習キャンセル期間のせいで、弱い奴に負けた時のいいわけすら思いつきません。まったく、僕はどうすればいいのでしょうか？

○人生キャンセルマニュアル○

○亀山大地○

あれ、やめ！これ、やめ！それも、やめ！すべてをやめて、いきる　ヤ　ツ　！

■最終目標の人生キャンセルへの道

さて、いよいよこの記事のメインである今後の私のキャンセル計画について勝手に話しましょうか。

まず、目覚まし時計キャンセルです。これは目覚ましを使って時間を知るという方法をキャンセルし、目が覚めるまで絶対に起きないというもの。これは、すべて自分本位に時間をやりくりする画期的な方法ではあるのですが、A型で小心者の私としては実行はとても困難で、これまで実現できなかったものです。今度こそ決行したいと考えています。

次に、掃除キャンセルです。私は一人暮らしをしていますが、引っ越してすぐのころはともかく、掃除が大嫌いでした。これを完璧にやめます。しかも「掃除をしない」というのではなく、「掃除なんて言葉知らないよ！」という次元まで自分を高め（？）、『モノをかたづける』という概念を頭から排除するのです。つまり、モノが汚れてしまった時点で、「それはもう取り返しがつかないことなんだからどうしようもない」と考えるのです。「洗えば元通り」とか「拭けば汚れは落ちる」とか、そういう言葉は忘れます。成功すればどんなに部屋が汚くても全く気にならず、自分の自然な状態を保てるでしょう。

そして、記憶キャンセルです。全ての記憶を意識的になくしてニュートラルな人間になるのです。新しい記憶が生まれる度にそれらをすべてキャンセルし、すべてなかったことにしていけば何もかもが新鮮！　昨日会った人も今日は未知の人！　昨日と同じ話をしても違った話に聞こえて全然大丈夫で最高です。やっぱり毎日新しい人間になれるって魅力的ですよね。

だんだん頭がおかしくなってきました。そろそろ私も入信の時期ですね。

希望 サムスピＲＰＧにモノ申す！

Ｒ サムスピＲＰＧ応援団怒涛のはがき攻勢第2回

サムスピRPGへ希望。

戦闘シーンでは、みんなもちろん必殺技とか使うんだろう
けど、その他に「アイテム」なんつーのもあって、それを使って攻撃
なんてのはどうです？
たとえば覇王丸なら「酒」
を使って「酒攻撃」。
戦闘中以外に使うと体力
回復したりしてね。ナコなら
「マント」かな。「酒」みたいにキャラ
ごとに回復アイテムがあるとおもしろいな。
そのキャラしか使えないとか、もしくは
効力が2倍になったりして。

1本！

みなさんの希望をどんどんぶつけてください。

◆敵を倒して技ポイントを稼ぎ、必殺技を覚える！　キャラクターごとに個性のあるイベントがほしいなあ。涙ものからお笑いまで。戦闘中のキャラの動きが気にかかる。そして、アイテムや武器、防具が楽しみ。

（たとえばチャムチャム、ネコグローブを手に入れて飛びひっかきが可能になる）

（栃木県　桐和しおん）

◆武器屋、防具屋はいっそ廃止してしまう。だって、ナコルルがチチウシ以外の武器を持つとは思えないし、防具も…。彼らは鎧装備して闘わないでしょう。己の体の痛みで闘ってほしい。その分アイテム類を多くして。覇王丸のお酒の種類が選べたりとか…。武器は鍛冶屋で強くするのがいいな。

（東京都　石野貴尋）

◆ＲＰＧってことは、あの人が帰ってきますよね。身長285cm、体重55kg、B132、W33、H72のナイスバディのあの人が！　タムタムだよー。妹の法が日本語うまいが、私は兄が好きだ。

（広島県　すだれちさと）

◆賭場で幻ちゃんと勝負ができる！…っていうのがあったらな

ぁ。勝つとなにかアイテムがもらえる。ちなみに、フリ師は紫ナコとか。そーだったら楽しいのに。あ、花札の勝負ね幻ちゃんとできたらいいな。
（福岡県　水原理奈）

◆チャムチャムのパーソナルデータにあるストーリーの「不思議なバナナン」を出してほしいです。それを取るのもちゃんとお話どおり「ハレハレ山」であってほしいです。タムタムもついてチャムチャムと一緒に探してほしいな。

◆おしずとか、おけいとかあざみは出そうだけと、幻チャンのカエルはどうなんでしょうか？
　もしかしてク○ノ・トリガーみたいに剣を振り回すカエルがいるのか？　出てきてほしいなぁ。

◆サムスピＲＰＧでミヅキ（美州姫のほう）を仲間にする条件！　１、羅将神ミヅキを倒す。２、ミヅキの霊体を恐山に封印する。３、美州姫が仲間になる。ちなみに、封印するのは和狆おじいちゃん。あれ、天草も仲間になるのかな？
（青森県　羅将神葉月）

◆ＲＰＧでも武器破壊があってほしいですね。それで黒子の店とかあって、壊れた武器を修理したり、武器にレベルがあって、ある程度のレベルがあれば強い武器に作りかえることができる。その他にも飛脚のアイテム屋さんがあったらいいな。それと、敵でキムが出現し、倒したら仲間になるというのは？

今からとても希望膨らむRPG

（宮城県　流石ひなの）

◆少し前「フリーシナリオシステム」というのがはやりましたが、天下のＳＮＫさんですからそんなのは当たり前！　それに加えて人間関係を自由に作り上げることができるってのはどうでしょう。つまり、話の進め方によって登場人物同士の仲がよくなったり、悪くなったり。そうすればプレイヤーは自分だけの世界を造る事ができるわけですし、少数意見も十分に尊重されるのですから、幅広いサムスピファンに受け入れられるはずです。それから、やっぱり「しゃべるＲＰＧ」なんでしょうか。たとえば、戦闘が終わると黒子が「勝負あり！」とか言うんでしょうか。他のハードではまねできないものがあるはずです。がんばってください。　　（兵庫県　鈴木誠人）

◆やっぱ、題名は「侍魂（珍）道中」とかそんなんでしょう。ミニゲームでは、黒子の旗揚げができるとか、飛脚と競争できるとかとか。ナコルルのストーリーは２Ｐ色ナコといろいろもめごと起こすとか、２Ｐ色もでてきてほしいッスよ。でも、２Ｐ色右京は死にかけだからムリかも（笑）。
（大阪府　もみじタロー）

希望R

とにかく、早く、チャム²で遊びたい！

15名

希望 まだまだR! 死ぬほどR!

サムスピRPG …でたらネオジオ買う…と思ふ。
ゲームとしては設定からでている生年月日からでも血液型からでもいいから…「ないしょう」をつくってほしい。主人公はだれからでもはじめれて、「あいしょう」は仲間になりやすさかパーティ全体の攻撃力とかに影響するとか――。キャラがおこるとつよくなるけど言うこときかないとか。うきょー…さんとか死にかけると血はくとか。「なーかく」にもいけるといいなぁ…。黒子、ひきゃくはもちろんズィーガーさんの部下とか、お静、はては「うきょーさんへの女たち」もいれれたらちょっとうれしい。幻あんファミリーとか
ボーザル、タカはつかえば
つかうほどつよくなるとか。

私としては、シャルロットのそうびがまほ○うもとか、プリンセスロ○ブとか(DQ5)ドレスみたいのをきていると幻十郎が赤面する!!ってのがあれば「シャル&幻十郎」の私にとってもうれしいです♡。(ナコルルはかルるね!)
そーやー恋愛モノのようなゲームがいいなぁ。
(ファイナルファンタジー6みたいに…)シャルロットを高飛車にしないでナコみたいにおしとやかにしてほしい!!(そんなことしたらシャルらしくないか…?!)
たまには、おじょうさましてほしいです。

GAMECHARGE VOL.13

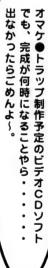
CANCELLATION 2

PRESENT!

1

有名メーカー サターン用 ビデオCD コンバーター

何、それ？そうだろうな〜！
結構知らないよね〜。
ゆわゆる、ビデオCDが
サターンで
見れる、遊べる、歌える、
聴ける時代の到来だ。
可能性は未知数だぞ！
ほっときません！
チャージだもん！

3台

もう、カプコンずくしEX級ぷれぜんと！

ロードショー向けストリートファイター特大ポスターB2サイズ

2

3名様

3

ヴァンパイアハンター1995.5～1996カレンダー

3名様

4

カプコンゲームパンフレットキット

20名様

ストリートファイターII ロードショーチケット

30名様

5

6 どうでおいいようなもんだけど、べんじ～のポイステポスター●1名様

げいむらんどさっと

ワールドヒーローズパーフェクト

さりげなく出るんですね

　突然ＡＤＫさんからリリースが入り、『ワールドヒーローズ』シリーズの最新作、『パーフェクト』が開発中であることが判明。突然のニュースにわれわれ小市民はあたふたするのみ。「基本システムはどうなるんだ」とか「キャラは全部で３０人ぐらいいるのか」など憶測で物を言いまくったのが、結局ハッキリしない。わかっているのは一部の専門誌にすでに広告が載っていることだけときた。
…さっきからなぜこんなに適当にお茶を濁しているかというと、要するにメーカー側から情報規制がかかったからです。それだけ。

ケルテリゲラ… クククゥ。

『レディストーカー』は激おも！

タイトー発売（クライマックス制作）の『レディストーカー』（A・RPG）はひさびさの傑作だ。最近のSFCソフトにおもしろいものなどまるでなかったが、これだけはおすすめできる。すべてにおいてバランスがとれていて、ギャグもバッチリで音楽もグー。タイトーさん、レビューするからソフトいただけませんかね？

こんなに純粋に楽しめるゲームは久しぶりだ。みんなもやってみそ。

TRAP プロジェクトＶ発進！！

私達トラップはこれから、ゲームのビデオやビデオＣＤの制作も行うことになりました。現時点では詳しいことはまだ決まっていませんが、アーケードゲームの人気作を題材にして単発ビデオを出していく予定です。つきましては、チャージ愛読者のみなさんから、ビデオ用の投稿作品も募集したいのです。もちろんビデオですから、すべてカラーが原則。ただし投稿内容はイラストに限らず、自作のゲーム攻略ビデオとかコスプレビデオなど、”動く投稿作品”が好ましいです。ビデオだし。セル画とかフィギアでもいいんじゃないでしょうか。中でもビデオテープでの投稿は大歓迎！　友達同士で作ったゲーム・ミニドラマとか、コスプレを延々と撮ってるようなものもＯＫです。
遠慮せずガンガン送ってきてちょーだい！　優秀作品は当然、採用させていただいてビデオにシュウロクさせていただきます。
もちろん記念品とそのビデオ及びビデオＣＤもプレゼント！
とりあえず最初は大人気、ヴァンパイアハンター・ビデオを予定してます。止まってる写真よりこれからのゲームメディアはビデオとビデオＣＤの時代ってことで。本気でたくさんの投稿待ってます。みんなの友達にも教えてあげて下さい。さぁ、そうと決まったら早速８ミリビデオを買いにいかなきゃ！！

ゲームの略しかた

強引にコーナー復活

非力弱先生亡き後、かなりの数のコーナーが存続の
危機に陥ったが、遊ＩＩにも載った有名チャードルの
神例その子を急遽抜てき。復活をとげました。

魔物：オスッ！　神例、元気か！　何やってた？
神例：え～セブンイレブンのバイトですよぉ。もうつまんなくて。
魔物：（聞いてない）じゃあ、『ストリートファイター０（ゼロ）』
　　　の略しかただ！　普通の感覚だと「ゼロ」だけでいいよな。
神例：うーんとねぇ、私はやっぱり「ストＩＩゼロ」かな。
魔物：ストＩＩじゃねぇだろがよ！
神例：あっ、そうか。じゃあ「ストゼロ」です。
臓物：うわ～やめようよ、そういう頭の悪そうな略は。
神例：じゃあなんて呼ぶんすか？

今回のお題　ストリートファイター０（ゼロ）
嚼橋の魔物　ゼロファイター
神例その子　ゼロＩＩ

君は「青汁スタンド」へ行ったか

「青汁」、マニアなキミなら当然知っているだろう。悪役商会の八名信夫が緑色の気色悪い液体を一気に飲み干し、「う～まずい、もう一杯！」と叫ぶＣＭを。ＣＭとして見たら超センスいいんだけど、あんなの飲みたくない。でもあれを立ち飲みできる「青汁スタンド」ってのが実は新宿にあるらしい。都内在住の人一度行ってみるべし。

耳の穴

穴音始めました

少し古いネタになるが、『Ｘ－ＭＥＮ』のアイスマンのハイパーＸ、アークティックアタックは、「オペケペエ！」にどうしても聞こえる。そしてＶＦ２・サラの勝ちセリフに「ぎゃふーん」というのがある。あるってば、本当だよ！
ゲーム版空耳アワーでした（笑）。

バーチャ道場に入門しないか

キミも１５段を目指せ

セガの直営店を中心に、全国でバーチャ道場が開設されている。入門料を払って登録すると、掲示板の申請した段位のところにキミの名前がかけられるぞ。そして成績優秀者を集めてイベントをやることも検討しているらしいので、みんな「ゲームチャージ」という名前で登録して宣伝しておいてくれ。不気味でいいぞ。

大頭闘士

ポリゴンジャンキーで流したセガのビデオクリップの中に、異様に頭のデカイＶＦキャラが闘う「大頭闘士」という謎のバージョンが入っていた！　秘密で写真を撮ってきたが、残念ながらピンボケでよくは見えないので、掲載は、キャンセルする。しかしこのタイニィファイターが商品化される日が来るかも？

ＤＩＳＫ　ＲＥＶＥＷ

Virtua Fighter 2 SOUNDTRACK

発売中／
東芝ＥＭＩ
￥２，０００
そのまま入れちゃえば資料になるのに

ただいまアーケードで人気ダントツ１位のＶＦ２のサントラがとっくに出てますが、これは純粋にゲーム中に使われているＢＧＭを入れてあるだけの資料的ＣＤなんですが、各キャラのボイスがステージの曲にかぶさって収録されているため、よく聞き取れません。やっぱ基板録りか？（大）

バーチャファイター２　ビデオ

CGMV（コンピュータ・グラフィック・ミュージック・ビデオ）
発売中／
東芝ＥＭＩ／
税込￥４，９００

まれにみる優秀なゲーム攻略ビデオ

既存の攻略ビデオはそのほとんどがお粗末なものばかりだったが、これはかなりハイレベルかつお買い得な１本といえるかも。キャラ紹介やミュージック・クリップはセガならではの作りだし、巻末の対戦１００連発は非常に勉強になるっす。買いでしょ。（魔物）

ツインビーPARADISE 2 Vol.6

5月24日発売／税込み￥2，800／キングレコード

人気のシリーズの続編がまたも登場！

こんにちわ、シャケリ・カバキです。大好評のうちに放送を終了した文化放送の「ツイ・パラ２」では未放送の、ＣＤだけのツイ・パラ最終話（第２０話）と、全くの未放送分の第２１～２４話をも収録したプレミアムＣＤになっている。とりあえずファンの人は迷わず買うべきか？　（拳）

急募！化け物上手！

どしどしご応募、待ってます。

チャージ編集部では7月発行号で大々的にコスプレページの制作を急遽決定することとなった。ついては、化けることに自信のある化けチャン、化け男の応募を待ってます。まずは、お手持ちの写真をご郵送ください。

写真協力・提供=NOVEMBER'S

ゲームチャージ難民規約　ｂｙ　ベンジーだで

1．このゲームチャージ難民規約はメチャクチャどうでもいいモノである
2．Ｇ・Ｃ（ゲームチャージ）読者でない人は、この難民規約を読んでしまったが最後、ＳＮＫファンにイジめられてしまうの　（ウソ）
3．難民支持者は、この本のすべてを見てもしょーがない（ウソ）
4．Ｇ・Ｃ愛読者はアンケートハガキを絶対に送らなきゃだめよ　プレゼントが少ないからといって、すねないで送るの　そして当然のことながら、生モノやいらなくなったオジイちゃんオバアちゃんを送るのは禁止です
5．Ｇ・Ｃ愛読者はたまに他の雑誌に投稿しリフレッシュしなさい　ホク　コロスケなり（←キテレツ大百科）
6．Ｇ・Ｃ愛読者は日々世間の冷たい視線から耐え、モグラのように潜み友人には決して読者であることをもらしてはならない
7．Ｇ・Ｃ愛読者は本誌の記事の中の誤植や誤字・脱字を発見したら、ここぞとばかりに激しくツッコミ、ののしる鬼の心を持つ
8．Ｇ・Ｃ愛読者はＧ・Ｃが不良にからまれているのを見たら、その不良の仲間になり、いっしょになってイジメるか、見て見ぬフリをしてその場を即座に離れ、早足で家路へ　わが身の安全が第一
9．難民は難民として誇りを持ち、時には激しく時には娼婦のようにてきとーに生き残るためてきとーにがんばるのよ
10．これら難民規約を忠実に遵守する者には、いつまでたってても幸せはおとずれないでしょう　ああ嘆くなり我が夜のファンタシー…

シンジげる？ウラげる？げるげる？

ゲルゲルゲル。この言葉は今回、チャージ誌上で何度も繰り返されているが、これはサブリミナル効果であり、初期の洗脳である。植え付けられた認識がゲル頭の中を支配ゲルし、ついにはマインズ・コンツロールされゲルというわゲルけだゲル（実はこの文中にもゲルが隠されている）。

あんたもよくやるな

DEAR どわあふさん & みるくちぇりー様。

↑波動県　松永チロル／えっ、なんのこと？　あれはオレの名を語った米軍のしわざだよ〜

べんじ〜里帰り

東京都　ベンジーだで／おぉっ…照りもなく帰ってきたな！？早速、刺客に知らせなければ…

ベンジー／…と思ったら、よくわかってらっしゃる。紫春さんはベストチョイスだな（ゲル）。

愛してるぜ〜みんな。by DWARF

そんなこんなで、ついにXシンジケも確か１２回目を迎えた。つまり１周年ということだ。何かください。早く。前回の乱暴な割り込みには業界中騒然となったようだが、なぁに、あれしきのこと。これからもコーナーは維持していくので、投稿ヨロシク。ビデオマガジン化するかもしんないけど。（どわあふ）

↑神奈川県　M&M'sのかたわれ／瀕死の重傷を負ったXシンジケートのためにひとはだ脱いでくれた愛読者がいた！　うん。T．ホークの勝ちポーズ「海の男だぜ」

刺客第１号

↑三重県　極楽／きたきた！刺客1号！　浪速商人豪鬼（なにわあきんどごうき）ってヤツ？

ストⅡアニメだ！

ザ・ZOOMでもゲルッと紹介しているが、待望のファイターアニメが開始。オレも見たけど、一番よかったのはオープニングのスタッフ名の字のデカさ。

埼玉県　刺身こんにゃく（スマン、DTPだと出力できんのだ）／いいじゃん、ゲルゲル。

ストリートファイターシリーズの最新作、ゼロファイターに熱い期待と催促の思いを表現してみそ。これがファイターシリーズ最後のスプライトゲームになるのか〜？　ファイター3はどうなってる？

↑宮城県　吉田瑠璃子／あまり一気にコスチウムを替えちゃうと人気が落ちるかもしんないね

↑東京都　紫春麗が好き／「あのコスチウムで紫っての、なんかヤダ…」ほえほえ

↑東京都　石野貴尋／「サーンって火、吹くんですか？」答えられませんよ、そんなこと

いったれXメン

ヴァンプハンタ（略したらヴァンターか？）が登場して以来、少し下火になってきたような気のするX－MEN。みんなもっとやるんだー！　オレもセンチネルやってるからなー。あ、でもサターンで出ちゃったらどうしよう？　なんちて〜、きっと完全移植は無理だからアーケード版の方がずっといいと思うよ。

↑神奈川県　みるくちぇりー／みるくもそう思うだろー？　みんなにも言ってよね。

↑広島県　すいーとなる／編集部の変なカンバンありがとう。あっ、変って言ったら失礼か…

ばんぱいや〜ん●はんた〜

最低のギャクですみません。げるげるげる〜。オイラはきちっき〜きちっく〜。

←北海道　高奈　夕美子／レイレイは飛び道具と返響器、EXでクリア。

←東京都　紫春（略）／なんだ、うめーじゃん！　まったくもう…。

やっぱりカプコンの絵はうまいです。ハンパじゃねーっす。超いいっすね。ヴァンプは、チャージみたいな本がもっとも生きる素材（ゲーム）ではないでしょうか。そして読者諸君の絵のレベルの高さといったら、キまくってます。でも、上手じゃなくても愛が感じられれば載せます。

↑彼女、かなりキてます。

↑広島県　すいーとなる／完全にアダムスファミリーの女の子でしょう。人形の首も切れてるし。どーしてゲーム業界って…　ウソウソ。

↑神奈川県　るいかわ美加／モリガンの普段着は勝ったときにPかK３つ同時押しで選択可！

↑神奈川県　空蝉千石／セミってことは、カゲですか。そうですね。ゲルゲルゲル。

↑京都府　りん幻実琴（またも漢字が表示できなかった）／君、本名変わってるね。「G－SHOCK」ってペンネームは？

↑青森県　風生あきら／好きな技？　アストラルヴィジョンからのしゃがみ弱パンチ連打による３０ヒット以上コンボかな。

↑神奈川県　阿網／あれ？　邪黒天は？　サイバーボッツは今回、設定資料のロボイラストをガツンと掲載したんで見てね！

↑東京都　ぐみ／どーもありがとうザマス。でも、アナカリスもやってよね（なせだ？）。

↑茨城県　池田そーま／レイレイに一目惚れ？　あのう…春麗は？　ふたまたはダメだぜ！

↑埼玉県　ビギナー・非道／変なペンネームだなー。初心者には非道にってこと？　バイロンは硬派のキャラです。たぶん。

↑埼玉県　鳥居神社／いつぞやはすまなかったな！　アナに勝てなきゃ、アナを使えばいいじゃないか！　ゲルゲルゲル〜

↑愛知県　圧縮文子／な、なぜダルシムが…　でもなんか、久しぶりにイラスト見た。ヴァンター単発はビデオで出すかも。

脳みそとろけるまでEX

ひげ丸とはやりますな

↑栃木県　カプコン１９４２／かなりのカプコマニヤなのはよゆうバレバレ。それにしたってセーラーウルビーは酷いっすよ。ムゴい…

キャミィはうしみつくん

←東京都　紫春麗が好き／ギャハハハ！　確かにドノバンのエンジングを見たら必ず思うよな。でも、マンガがおもしろいから笑える〜

あした病院行かなくちゃ

↑神奈川県　霧島琴乃／なんてえ投稿量だ！　だけどどれもあまり変わらんぞ！　“麻美”の方が似合ってんのになぁ

アウトロー大将

↑東京都　あるた　みら／ハイハイ　そんなのは常識なんだって！とにかく「ストゼロ」って呼び方にセンスはゼロだよ

次はビデオ＆CDでがんばるぞ〜

今月の指名代打
三重代表
暗黒の主婦

1 キテレツ一家、明るい暗黒さん

来ました。来ました。すぐ、きました。暗黒一家は、今日もどうかしています。

一大事件発生！チャージ編集部の第７サティアンは既にあの巡礼の里、四国は三重県で発見されたもののほぼ１ケ月たっても、いまだ、その症状は改善されない模様だ。このような末期的症状の患者について、専門医は次のような、警告を放っています。この病は伝染の可能性が非常に高く、特に血縁者は、もう、終わったも同然！もう、完全な馬鹿になって、人生を楽しく生きるしかないでしょう。今回、送られてきた、作品からも有り余るほどの似たもの親子の感が漂ってますな〜。お子さまへのお願い；ゲーム機は母親の手の届かない所に保管ください。

今回もたくさんの作品とご意見とたのしいお話をいただきました。これからも、その暗黒ぶりに磨きをかけて、ゲームチャージを応援してください。

●次号（7月27日発売号）はこの人に決定！

次号指名代打；カールゴッチ、きみだ！
テーマ；カールゴッチ、おめ〜のその絵はうめ〜のかへたなのかはっきりせ〜よ！
てな、訳で、カールゴッチ流必殺はが絵。うまいウルフとへたウルフ！そのうまさとへたさを誰にでも分かりやすく実例（絵）をしめし、説明しなさい。ヨロピク。

季刊 ばんぱいやへん FUN CLUB

編集・発行人=吸血女人の生血
TEL.もう少し親しくなってからネ
責任者；確答者なし。
VOL,1
'95/4/27

ほっとニュ〜ス

全国でジワリジワリとぶ〜むの前兆！

ニュースポーツ「レイボール」日本に緊急上陸

キミはもう知ってるかな？　今ベネズエラで最も人気のあるスポーツ『レイボール』を！現在、キューバを中心にペルー、コスタリカなどで約５４万４千３百人以上の中・高生を夢中にさせているという、とても立派で太い競技なんだ！　ルールはかんたん、ただ暗器を打ち合うだけ。空振りや直弾などして地面に暗器を落としたら１点取られて、どちらかが基準点である４６点に達したら勝ち。ね、わかりやすいでしょ？

↑コスプレやらキョンシーとかの絡みで何かとメディアに登場する事が多いレイレイさん　人気も凄い！

ヘビースマッシュファンが泣いて喜びまにあ！

試験によくでるLEI-BALL LESSON 1

↑初心者は強でサーブするも良し。返しやすいしね。弾道をよく覚えよう。

スポゲーマニヤなら朝練で修行すべし！

それでは手短に遊び方を解説しよう。まず、キャラは当然１Ｐ・２Ｐともレイレイでないとダメ。画面端同士に離れて立ち、片方が中の暗器砲を撃つ。もう一方はすかさずジャンプして空中で返響器（弱か強で）を出して打ち返す…

↑落ちついてリターン。このときはサーブ側がリターンをボレーしようと…

返響器の効果持続時間はけっこう長い！

…（右上より）このとき、中で返すと画面外に跳ね返してしまう点に注意。弱は横向きに、強は上方向と打ち分けられるので、相手が取れるようにうまく返そう。慣れてきたら目の前で弱で超高速で打ち合うという熱い楽しみ方もある。とにかく、これって純粋に競技としても遊べるぞ！

↑お互いに読みで打ち合う楽しさ。上達するとけっこう楽しくて燃える！

赤丸チェック

新キャラ・新必殺技・新グラフィックっス！

アナカリス 王家の裁き

今回から弱中強で相手の裁かれ変身時間が違うのは知ってるよね、アナリストなら。それはどうでもいいとして、新キャラを裁いてみたぞ！なんと玉乗りパンダとカレー釈迦？

ザベル ヘルダンク

ザベ公の新ＥＸ『ヘルダンク』で、ル・マルタが相手を飲み込んでボールにするときの絵は全キャラ違うが、そのボールをダンクった後、地面に叩きつけられたせつな…！

吸血紳士、再び世界を支配すべく闇にうごめく！

もう地味とはいわせない。新ＥＸ技を使いこなせ！

博士の魂とともに闘う、醜くも愛らしい怪力男！

闘え！ ブリヂー中国幽霊。双子の姉妹がかわいいぞ！

ついに！カプコンファン期待の続編が発表された！

システムを大きく変えて再登場した『ハンター』。超美麗なグラフィック・アニメーションに酔いしれたプレイヤーは、歓喜の声をあげる毎日だ。「ゲルゲルゲル…」とね。フォボスとパイロンが使えるお約束改良と、全く新しいキャラが加えられ、システム面も大きく変更されたのだが、プレイした感じとしては、違うゲームをやっているかのような大きな違和感を感じる（いや、楽しいんだけどね）。例えていうならストIIがいきなりストIIXになったような…って感じかな？

死霊が墓から蘇った！ロックのリズムで破壊する！

女王体質異常なし！ 分身技なら彼女におまかせ！

またまた復活した古代エジプトの王。すべてを裁け！

86 88 90 92 94 96 98

FELICIA

ネコ科のオンナは超気まぐれ。ご機嫌とりつつ操作しろ！

100

BISHAMON

武士道精神一筋で闘う悪霊サムライ。今回も極悪だ！

102

AULBATH

カエルマニヤはやるしかない？水を使った自然の攻めを

104

新システム。ゲルゲルにコンボがつながる！！

新開発のX－MEN式チェーンコンボがムチャクチャ気持ちよすぎる。弱→中→強の目押しコンボに加えて、パンチ→キックもつながるようになったため、順番にぴしぱし基本技を立ち・しゃがみで打ち込めるのだ。さすがに全部（6つね）の技はリーチが足りず届かないが、組み合わせによっては6段は楽勝で決められる。そして必殺技をES技として強化版で出せること、スペシャルゲージがストック(前作では使わないと減っていった！)できることなど、熱い要素が盛り沢山だ！

DONOVAN

インド系キャラの登場だ！妖刀使いがまた一人…

106

SASQUATCH

イナカのカワイイ雪男が、さらに猛威をふるうとき。

108

PHOBOS

鋼鉄コンボのニクイあいつ！最後に残るのは彼なのか？

110

PYRON

どっか憎めない男が待っていた。そいつが宇宙の支配者だ！

112

MAP

具現化した「闇」の男は今宵も血を求めるのか…

タイトルロールじゃなくなったけど、やっぱ「闇」の主人公といえばデミトリしかいないでしょ。前作からの大きな変更はなく、EX必殺技が1つ追加されただけで使い勝手もほぼ同じ。アクの強すぎる連中のなかにあって、スタンダードな性能の持ち主という立場を守っている数少ないキャラだ。今回もダッシュからの2択攻撃で屍を築き上げてやろう。

技表

技名	コマンド
カオスフレア	↓↘→+P
バットスピン	↓↙←+K
デモンクレイドル	→↓↘+P
ネガティブストーレン	レバー1回転+P（近）
ミッドナイトプレジャー	↓→↘+PP
デモンブラスト	↓→↘+KK

闇の貴公子

●デミトリ・ヴァンパイア●

STORY

●種族：ヴァンパイア
●本名：デミトリ マキシモフ
●出身地：ルーマニア
●生年：1483

凶々しい思念の暗雲が古城を覆う。棺の間に差し込む蒼い月光のなか、デミトリは目覚める。
辺りを包む不吉な気配。漂い込む「戦い」の予感——
「……フム、おもしろい……100年ぶりに手ごたえのあるヤツらと出会えそうだな」
不敵な笑みをたたえデミトリは立ち上がる。
かつての「闇の貴公子」の名を、再び闇の世に知らしめるために。

EX必殺技

デミトリ使い待望の、遠距離戦用EX技がついにできた！

ミッドナイトプレジャー

おなじみデミトリのお食事タイム。ダッシュから出すのが基本だが、やりすぎると反撃は必至だ。

デモンブラスト

高速でコウモリを射出する。モーションが大きくバレやすいが出始めが無敵なので引き付けて出そう。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

新しく変わったしゃがみ中キックがこれ。リーチがありその上キャンセルも可能なのだ。目押しコンボの幅も広がったぞ。

ダッシュキャンセル以外の小細工など不要か？無理に狙おうとせず チャンス時のみに使え

 CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

DEMITORI
COLOR SELECT

投げ技
2択攻撃に欠かせないネガティブストーレン

コマンドはレバー1回転なので苦手な人も多いだろうが、ダッシュ2択のためにぜひ使えるようにしておこう。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

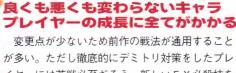
まずは基本の戦術を少し。デミトリのダッシュは一瞬姿を消すので使える。これを利用してダッシュから→デモンクレイドルを出す。相手が警戒しているならネガティブストーレンで投げる。2択攻撃の完成だ。前回はしゃがみ中キックだった対空技。以前と違い引き付けすぎると近距離の方が出てしまうので注意した

前方ダッシュ

デモンクレイドル

立ち中キック（遠）

必殺技

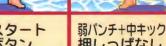
良くも悪くも変わらないキャラ プレイヤーの成長に全てがかかる

変更点が少ないため前作の戦法が通用することが多い。ただし徹底的にデミトリ対策をしたプレイヤーには苦戦必至だろう。新しいＥＸ必殺技をどれだけアレンジしていくかが重要になる。

ジャンプ弱キック

ジャンプ中キック

しゃがみ強キック

デミトリは空中で2回技を当てれるキャラなので、跳び込むときは積極的に狙っていこう。最初を弱攻撃→にすれば、次の技は中でも強でもいい。できない時は、1発目を早めに出せば問題なくつながるはずだ。

相変わらずリーチが長く強力な技。単独で使うとスキが大きいので、やはり目押しコンボで利用しよう。

デミトリのキャンセル技といえば、カオスフレアかデモンクレイドル絡みになるだろう。ただどちらも連続技につながりにくいのが残念。デモンクレイドルはよほど接近していないとキャンセルからはつながらないし、カオスフレアはそもそも遠距離戦用の技でスキがある。では何をキャンセルすればいいかというと、やっぱりダッシュ。基本中の基本だな。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■しずかな夜をかきまわすヤカラにはその姿がにあいだ

MAP

超パワーアップして復活！今夜の牙はひと味違う！

新生ガロンは強い！　なんといっても前回ＥＸ技だったビーストキャノンが制限なく使える、というのがすごい。初心者相手にターボで対戦したら、これで往復してるだけで何もできないだろう。代わりに追加された新ＥＸ技も強力だ。基本能力の高さに加えて、使える必殺技が用意されたというのは強すぎ。これで負けたら人狼の名がすたるってなもんだ。

技表

クライムレイザー	↓↑＋K
ビーストキャノン　地上	↓↘→＋P
対空	→↓↘＋P
空中	↗→↘＋P
ミリオンフリッカー	←↓↙＋P
ワイルドサーキュラー	→↘↓↙←＋K（近）
ドラゴンキャノン	→↘↓↙←＋PPP
ミラージュボディー	←↙↓↘→＋KKK

疾風の人狼

●ガロン●
●ワーウルフ●

STORY

●種族：ワーウルフ
●本名：ガロン
●出身地：イギリス
●生年：１９４０

人狼（ワーウルフ）の呪い。
──神のいたずらか悪魔の気まぐれか。
その男ガロンは、その獰猛な獣の姿ゆえ、人の世を追われた。
だが彼は、長き人間との戦いの中で、その力を磨く「生きがい」を見つけた。
「より強くなるのだ。この体朽ちるまで……」
赤い月が一段と狂気を駆り立てる夜、彼は森を離れ旅に出た。

EX必殺技

派手な技と地味な技
共通項はズバリ「強い」！

ドラゴンキャノン

炎の龍を呼び出して攻撃する。出がとても早く、しかも判定が長く残るので反撃もされにくい強力な技。

ミラージュボディー

幻影を２体作り一定時間攻撃。攻撃を当てる位置にもよるが、ほぼ３倍のＨＩＴ数と攻撃力が見込める。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

このしゃがみ中キックに限らず、ガロンの技はどれも素早い。キャンセルの必要性を感じさせないほどだ。

スピードで攻めるか、テクニカルにいくか？どちらも可能なあたりがパワーアップの証拠！

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

GALLON COLOR SELECT

投げ技

ワイルドサーキュラーで地べたをなめさせろ!

ガロンは動きが俊敏で、投げに行くチャンスは多いはず。積極的に投げまくろう。もちろん追い打ちも忘れずに。

ガロンの強力コンボを紹介しよう。まず立ち弱パンチから弱キックにつなげる。キックは遠距離のもので→

なければ当たらないので注意。次に立ち中パンチを出し、これの1発目から目押しでつないでしゃがみ中→

キック、立ち強パンチの5HITコンボ。当然ミラージュボディー中の方が、より大ダメージが期待できる。

立ち弱キック（遠）

立ち中パンチ（遠）

立ち強パンチ（遠）

必殺技

戦闘力は高いが油断はするな 臨機応変な戦いを挑もう

スピードが命のガロンだが、無闇に突っ込んでいても始まらない。幸い強力な必殺技もできたことだし、うまく組み合わせて攻撃に変化をもたせてやろう。フェイントを使いこなせば完璧だ。

ドラゴンキャノン（ES）

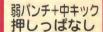
方向変化後

ミリオンフリッカー

そのままでも1度方向転換ができるドラゴンキャノン。これをスペシャルで使うと、4回まで方向転換が→

できる。相手を画面端の押しつけてはるか上空に持ち上げるだけで、きっとイヤがられることだろう。

実はヌンチャクが使えたガロン。とにかく出るのが早くスキが小さいので、けん制やパワーためにに最適。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

スピードのある基本技とスキのない必殺技のおかげで、キャンセルのネタには事欠かない。使う必殺技は、出の早さやスキから考えるとミリオンフリッカーがいいが、ビーストキャノンやクライムレイザーでのダウン効果も捨てがたいものがある。結局は、場合に応じて使い分けなくてはならないだろう。能力におぼれず使いこなしていきたいものだ。

勝ちポーズ

■勝ちセリフ■月が俺を狂気にかりたてる。「すべてを切り裂け」……と!

MAP

雷光をまとう不死身の男
今度は博士もついてるぞ！

前作ではどうしても他のキャラに水を開けられていたビクトルだが、今回は違うぞ。苦手だった飛び道具は、なんと通常技で消すという荒技で克服。前方ダッシュも（条件は限られているが）できるという進歩ぶりだ。反面、従来の無敵技がなくなってしまったという残念な点はあるが、総合的に見てプラスの要素は大きい。今度こそ最強の男になれるか？

技表

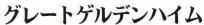
ギガハンマー	←タメ→＋P
ギガバスター	←タメ→＋K
ジャイロクラッシュ	↓↙←＋P
ギガバーン	↓↙←＋K
メガスパイク	レバー１回転＋P（近）
サンダーブレイク	↓タメ↑＋PP
グレートゲルデンハイム	←↙↓↘→＋KK　の後P

怪力の屍
●ビクトル・フランケンシュタイン●

●種族：フランケンシュタイン
●本名：ビクトル フォンゲルデンハイム
●出身地：ドイツ
●創造された年：1830

「生命（いのち）をわが手でつくるのだ……！！」
嵐の夜――狂える科学者、フォンゲルデンハイム博士の館に満ちる雷鳴。実験は成功したが、すでに博士はこときれて、人造人間ビクトルの勇姿を拝むことはかなわなかった。
「…はかせ…おれ…つよい……」
ビクトルは歩き出した。自分が「世界最強の男」であることを、博士――父に証明するため。

EX必殺技
新技の活用のしかたにすべてがかかっている！

サンダーブレイク

昇りに攻撃判定ができたので対空になるか？　ボタン２個押しでも前後に雷撃が伸びるのはありがたい。

グレートゲルデンハイム

博士の幽霊が乗り移り、一定時間範囲の広い強力投げが使える。またその間なら前ダッシュができる。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

ジャイロクラッシュは弱で出すととてもスキが少ない。弱体化したギガバーンに変わる対空攻撃として身につけたい技だ。

パワーとリーチはあるが反撃される危険も大キャンセルを上手に使い手堅いプレイを目指せ

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

VICTOR COLOR SELECT

投げ技
数ある投げ技のなかでも使い安さと威力はトップ

ビクトルは実に多くの投げ技を持っているが、このメガスパイクが一番使える。接近したらとにかく狙うこと。

鼻ホジ３段に続く、ビクトルの新屈辱コンボ「ケツ３段」堂々後悔じゃなくて公開。近距離でのキック技→はすべてケツを使用しているので、これができる。ただし入るのはレイレイ、サスカッチ、ビシャモン、→ガロン、オルバスの５キャラだけだ。中→強で両方電撃にした「電撃ケツ２段」なら全キャラに通用する。

立ち弱キック（近）

立ち中キック（近）

立ち強キック（近）

必殺技
リーチの長さとパワーで押しほとばしる電撃を喰らわせろ

ジャンプ攻撃を除いたすべての中・強攻撃の最中にボタンを押したままにすると電撃が出る。これは飛び道具を消し、あまつさえ削り能力まであるぞ。電撃を制した者がビクトルを制するのだ。

立ち中パンチ（遠）

中攻撃でも電撃が出るのは相当強い。中距離だったら飛び道具を消しつつ攻撃できるぞ。当たったらすぐに→

立ち強パンチ（遠）

強パンチを電撃で出すと、電撃２段の完成。もし当たらなくても体力削りになるので積極的に狙いたい。

サンダーブレイク

空中で当たるので対空になることもあるが、実際には出るのが遅く難しい。予備知識として覚えておこう。

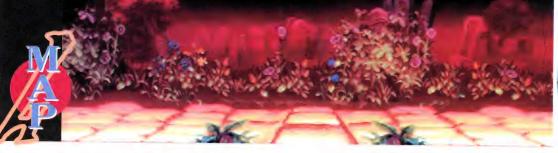
弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

ビクトルの攻撃はリーチが長いものが多いが、裏を返せばスキが大きいともいえる。特に上級者相手に連発していると、ガードキャンセルの格好の的だ。そこでキャンセル技が必要になるわけだが、残念ながらリーチのある技はほぼキャンセルできないのが現状。幸いジャイロクラッシュが使いやすくなったので、それにつなぐ技を選び堅く戦おう。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■おれのパンチ　おまえの10ばい　だからおれ　ぜったいまけない

MAP

様々な暗器を操って華麗に闘うゴースト姉妹

前人気も高かったニューフェイスのレイレイ。そでの、なかに暗器を隠し持っているのがおもしろい。攻撃の方法や空中ダッシュを持つあたり、その操作感覚はザベルに似ているかな。手を使っての攻撃はリーチがあってなかなか強力な反面、必殺技での決め手にかけるのが苦しいところ。チェーンコンボがつながりやすく、爽快なのでオススメなキャラ。

技表

暗器砲	↓↘→＋P
旋風舞	→↓↘＋P
返響器	↓↙←＋P
放天撃	→↘↓↙←＋P（近）
地霊刀	←↙↓↘→＋KK
天雷破	弱K＋強K＋中P＋中P＋↑

霊幻少女

●レイレイ●
●チャイニーズゴースト●

STORY

●種族：チャイニーズ　ゴースト
●本名：レイレイ（泪泪）
●出身地：中国
●生年：1730年

闇の世界で異変が起こりつつあった…。

ある夜、突然墓場からよみがえった死者の亡霊が、村を襲う。
代々「仙術」を伝えるレイレイとリンリン（双子の姉妹）の母親は、自らの命をなげうって悪しき魂を退ける。究極仙術「転生の術」を娘たちに授ける前に…。

2人の娘たちは、母親の魂を闇から解放するため、堅く仕様を禁じられていた「異形転身の術」を自らほどこし、闘うことを決意した。
母を苦しめる「闇の住人たち」を、総て倒す…。
それが母を救う唯一の方法と信じて。

EX必殺技

使いやすい2つのEX技、連続で出すのもかなり強力！

地霊刀

地中から無数の刃が突き出す技。カウンターで当てると複数回ヒットしてダメージ大なのだ。

天雷破

相手の頭上に鉄球を落とす。出ている時間の長い技を当てている間にコマンドを入力するといいぞ。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

弱・中パンチ、弱キックのいずれかをキャンセル→返響器。唯一使えるといえるキャンセル技。もちろん空中でもキャンセルできて重宝する。

レイレイにキャンセル技は必要なしなのか！？実戦に有効な技が少なくてサミシ〜っすね

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

LEI-LEI COLOR SELECT

投げ技

意外とリーチが短いのが困りモノ〜放天擲

手の長さのわりにはリーチがなく、ダッシュからの投げも難しい。あまり無理して使うこともないだろう。

暗器砲

どこからともなく武器を取り出して投げる技。ボタンによって飛ぶ軌道が違うぞ。使い分けよう。

暗器砲（弱）

ちなみに投げるものはランダムで、腕輪とか爪とかどこかで見たようなモノもいくつかあったりして……。

暗器砲（中）

岩など特定のアイテムを当てると、気絶させることが可能。弱より強のほうが気絶アイテムを出しやすい。

暗器砲（強）

間合いを離されたときにどう使い分けるかが決め手になる

いまひとつ決定打にかける必殺技群。相手がレイレイの間合いにいれば必殺技がなくても戦えるけど、距離が開いたとき使いこなしていないとつらいぞ。せめて返響器ぐらいはマスターしよう。

旋風舞

画面端で使わなければガードされても恐くないので、削り用の技にしてもいい。CPUはよくひっかかる。

返響器

主に飛び道具を跳ね返すものだが、キャンセル技に織りまぜて使うほうが効果的。ガードキャンセルもOK。

返響器（空中）

地上でも空中でも、ジャストミートすれば飛んできた相手を落とせるのだ。タイミングは練習するしかない。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

キャンセル技にに乏しいレイレイだが、基本の攻撃自体はそこそこの強さなのだ。攻撃のメインになるのはパンチ。普通にチェーンコンボを入れても5ヒットする。この爽快さは誰にもひけをとらないはず。最後にEX技を使ったキャンセルコンボを紹介しておこう。弱・中パンチ→天雷破。画面端でやれば威力は絶大。追い打ちまでかるオマケつきの技だ。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■まっ、中国といえばとりあえず4000年だから

MAP

より残忍になって復活！英国アンデッドパンクス

ゾンビはゾンビでも、バリバリのロックンローラーのゾンビってことで、とにかくスゲェキャラクターになってま〜すのザベルザロック。使いこなすのがすごくに難しかった彼だけど、ハンターでは少々改良が加えられて使いやすくなってるみたい。そして特筆すべきは新技のスカルスティング。とにかく使える。EX技はお笑い色が相変わらず強いけどね…。

技表

スカルスティング	↓↑＋K
ヘルズゲート	←↙↓↘→＋K
デスハリケーン	↓↙←＋K
スカルパニッシュ	→↘↓↙←＋P（近）
イービルスクリーム	→←＋PPP
デスボルテージ	→↘↓↙←＋KKK
ヘルダンク	→↓↘＋PPP

STORY 死のロッカー

●●ザベルゾンビ●●

●種族：ゾンビ
●本名：ザベルザロック
●出身地：オーストラリア
●生年：1889

”死のロッカー”殺人鬼ザベルの死から20年。あまりの残忍さゆえ、その魂は闇の洗礼を受け、ついにゾンビとして蘇った。

いまや彼の心を埋める唯一の望みは、破壊と殺戮を繰り返し、闇の帝王オゾムから、より強い力を授かることだけだ。

「ジャマするヤツぁ生かしちゃおかねぇ！！」

EX必殺技

…比較的決めにくいEX技の数々。使い方が問題かな？

イービルスクリーム

手を変形させた剣を突き刺し、引き寄せて感電させる技。コマンドの性格上、敵の側で出したほうが効果的。

デスボルテージ

超デスハリケーンって感じの技。いきなり出るのと、当たり判定が広いのとで使えます。ハイ。

ヘルダンク

いきなり相棒のル・マルタが敵を飲み込んでボールにする。それをザベルが強烈ダンク。イカスぜ。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

●（すべてしゃがみ状態で）弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強キック●やっぱりダウンさせた方がその後の展開がおいしいよね！

強の技は不思議とリーチのあるザベル。でも実は、ただの立ち弱キック連打でも与えるダメージは同じ程度？

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

投げ技

スカルパニッシュ…カッコイイ投げ技っス

逆ヨガフレイムコマンドで必殺投げのスカルパニッシュだ。当然、受け身はとられないのでダメージ確実。

ZABEL COLOR SELECT

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

スカルスティング

突然空中に跳ね上がってから下方向にチェーンソーで攻撃する技だが、反撃されにくい強力な攻め技だ。

ヘルズゲート

ワープして任意の場所（3種類だけだけど）に出現する。追いつめられたときに使うのが正解か？

ル・マルタ

本誌初公開！ ヘルズゲートはコイツ、ル・マルタがザベルを飲み込んで吐き出してるだけだったのだ！

必殺技

他キャラと比べて、やや用途が特殊。自分次第で有利にも不利にも。

デモンクレイドルやカオスフレアみたいに、出せばすぐに善し悪しの結果が出るような技は存在しない。必殺技はあくまで『特徴を利用』するという考え方で、その後の戦況を左右させることが一番の目的。

デスハリケーン

体を回転させて突っ込む技だが、今回は当たり判定が増えてしゃがみ状態の相手にも当てられる。

デスハリケーン（ES）

ES（エスペシャル）デスハリケーンは攻撃回数がノーマル状態よりも数回多い。でもデスボルの方が…

ジャンプ強キック

ジャンプ強キックのチェーンソーがさらに強化！ 地上の敵になんと3ヒッツも与えられるという無茶ぶり。

ザベルのキャンセルアタックといえばやはり最後の技が問題となってくるだろう。一番リーチがあるのがレバーを前に入れた状態での強パンチ。近距離からなら3ヒッツになるのも魅力。しかししゃがみ強キックも捨てがたい。ダウン技だし。でもコンボ中にレバーを前に入れたり立ったりするのは失敗しやすい。無難にしゃがみ弱→弱→中→中→強キックか？

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■「うせな、死にぞこないが！あ、オレもか？ギヒャヒャヒャ！」

MAP

妖しい美貌に磨きをかけた、宵闇に飛ぶ貴婦人

ますます目つきが妖しくなり、サキュバスの本領発揮といった感じのモリガン。新ＥＸ技をからめた連続技は驚異のＨＩＴ数をたたき出し、まるで『Ｘ－ＭＥＮ』を思い出させるすさまじさだ。基本性能は前作とほぼ変わらず強いので、同じような戦法はかなり通用するはず。しかし真のモリガン使いなら、常に最大ＨＩＴ数の更新を目指し努力したいものだ。

技表

技名	コマンド
ソウルフィスト　地上	↓↘→＋Ｐ
空中	↑↗→＋Ｐ
シャドウブレイド	→↓↘＋Ｐ
ベクタードレイン	→↘↓↙←＋Ｐ（近）
バルキリーターン	→↘↓↙←＋Ｋ
ダークネスイリュージョン	弱Ｐ＋弱Ｐ＋→＋弱Ｋ＋強Ｐ
アストラルヴィジョン	弱Ｐ＋弱Ｐ＋→＋中Ｐ＋強Ｐ

夜の女王

●モリガン●
●サキュバス●

STORY

●種族：サキュバス
●本名：モリガン
アーンスランド
●出身地：スコットランド
●生年：１６７８

「ああ……退屈だわ」
夜の女王を気取ってみても、日常は怠惰に流されるばかり。主（あるじ）の目を盗んで、幾度となく人間界を訪れたが、彼女の好奇心は満たされなかった。
が、その夜は違った。
「妖しい力をいっぱい感じる……おもしろそうね」
耐え切れなくなり、館を飛び出るモリガン。きっととびきりの刺激が待っているに違いない。

EX必殺技

すべてのEX技を使いこなし、目指せ必殺の50HIT オーバー!!

バルキリーターン

CAN 背後から体力をガリガリ削る。普通に出すとバレやすいのでアストラルヴィジョンでカモフラージュだ。

ダークネスイリュージョン

CAN 今回は空中から出すこともできるので、ぜひ活用したい。空中ではグラフィックやＨＩＴ数が変化する。

アストラルヴィジョン

CAN 一定時間相手を中心に、攻撃力を持つ鏡像を作り出す。トリックを知らない相手は大混乱間違いなしだ。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

立ち中キックが短くなったかわりになりそうなのが、この立ち中パンチ。すべてのコンボはこのような技から始まる。

必殺のコンボメイカー
モリガンは健在！
どんどん攻め込んで
すべてをひざまずかせろ！

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

投げ技

ベクタードレインでいい夢見せたげる……

「落ちろっ！」のボイスでおなじみのコマンド投げ。ダッシュなどからバシバシときめていきたいものだ。

とりあえずモリガンの基本的な３段攻撃を紹介。このような技でパワーをためたら、必殺の多段コンボを→狙ってみよう。参考までに紹介すると、アストラルヴィジョンからバルキリーターンを出し、その後立ち→中パンチ→立ち中キック→立ち強キック→ダークネスイリュージョン。相当難しいけど挑戦してみる？

しゃがみ弱キック　しゃがみ中キック　しゃがみ強キック

必殺技

パワーをためて多段コンボさく裂 ガンガン攻めて美しく勝て

弱ソウルフィストの射程が長くなったため、パワーをためにくくなった点を積極的な攻めで補っていきたい。ひたすら空中ソウルフィストをしているだけでは、全然モリガンらしくないぞ。

アストラルヴィジョン　26HIT COMBO　追い打ち攻撃

この技を使った後接近して攻撃すると、反対側からも鏡像が攻撃するので敵が後方に動くことができなく→なる。というわけで、しゃがみ弱パンチの連打だけでこんなとんでもないＨＩＴ数が出せてしまう。

スピードが早いので決めやすいということの他に、数少ないモリガンの正面ポーズが見れる特典つき。

弱パンチ

弱キック

中パンチ

中キック

強パンチ

強キック

スタートボタン

弱パンチ+中キック押しっぱなし

今回のモリガンの目玉といえば、やはり多段コンボにつきる。当然キャンセルの腕前が問われるが、前作のそれをはるかに上回るＨＩＴ数をマークできれば、それだけで満足というもの。巷では実に消極的なモリガンを見ることがあるが、これはいただけない。せっかくコンボメイカーとしての能力を備えているのだから、有効に活用しなくちゃソンだ。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■そんなに怖れなくていいの 痛みは少しだけ、あとは闇に落ちる快感よ

MAP

無敵の王国、ついに復活！聖なる棺を投げまくれ！

まさに「コイツこそがヴァンパイアのキャラだ！」と声高に宣言したくなるキテマスキャラ、アナカリス。その正体は2ミリも明らかになってはおらず、ミイラ男であるというデータしかない。しかし出すわ投げるわ、ヘビやら棺など、まるでその行動はマジシャンそのもの。すべての技が”ヘン”であるということに異論を唱える人は、まずいまい。

復活のファラオ

●アナカリス●
●ミイラ男●

●種族：ミイラ
●本名：アナカリス
●出身地：エジプト
●生年：2664ＢＣ

かつて　エジプトに　　無敵を誇った王国があった。その国は、アナカリスという優れた王が治めていたが、彼の死後、王国は間もなく滅んだ。復活の願いを込めて作られたピラミッドに眠るアナカリス……
５０００年の時をこえて、彼は現代に召還された。
「これは神のご意志か………？」
瞬時に彼は決意した。力を得るのだ。そしてわが王国に、ふたたび光を取り戻すのだ！

技表

棺の舞		ＰＫ
王家の裁き		↓↘→＋Ｐ（空中）
言霊返し	吸い込む	↓↙←＋Ｋ
	吐き出す	↓↘→＋Ｋ
コブラブロー		←→＋Ｐ
ミイラドロップ		↓↘→＋Ｐ
ファラオマジック		中Ｋ＋弱Ｐ＋↓＋弱Ｋ＋中Ｐ
奈落の穴		←↙↓↘→＋ＫＫ
ファラオスプリット		弱Ｐ＋弱Ｐ＋↓＋中Ｋ＋強Ｋ

EX必殺技

一気に2つも増えて楽しみが倍増！　全部使おうねっ。

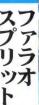
ファラオマジック

お馴染みの魔術。４種類の玉を飛ばし、相手をボコる技だ。今回は最後の棺の部分が巨大化されて笑える。

奈落の穴

１キャラ分前の位置に謎の穴を開けて、上に乗った相手を奈落の底に叩き込む。重なったら回避不可能だ。

ファラオスプリット

体の上下を分割するいかれた技。下半身は完全に無敵なので上半身をうまく操って攻めるのが有効だ。

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

●ダッシュキャンセル「棺の舞」対戦では重要な防御策だ。ちなみにＥＳ（エスペシャル）棺の舞は棺が連続でいくつも落ちてくる技だ。

基本技に投げ技の存在しないアナカリス。敵に投げを食らわないようこまめに前後にダッシュしよう。

ANAKARIS COLOR SELECT

投げ技

ミイラドロップ…アナカリスゆいいつの投げ技。

弱中強でつかむ…に調節できるが、しゃ…通用しない。ただしES…。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

弱中強いずれかのパンチキック同時押しになった。さらにレバーを前に入れれば全部で6種類もあるぞ！

棺の舞

コマンドが異常に簡単になったかわりに、ボタンによって技の効果時間と硬直時間に差ができた。

王家の裁き

飛び道具を吸い込む言霊返しは今回、ほぼなんでも吸い込めるようになった。暗器や裁きだって可だ。

言霊返し（吸い込み）

必殺技

アナカリスを極めるつもりなら、決して外せない必殺技でし。

なくてもそれなりに闘えるが、使いこなせればかなり魅力的なのがアナ必殺技。特にマニア受けがいいのは言霊返しだろう。何でも吸い込む～♪とか歌いながら使うとちょっといい感じだ。

言霊返し（吐き出す）

吸うのと吐くのは別コマンド。ボタン3つ押しだとES言霊返しになるぞ。もちゲージは一回ぶん消費ね。

コブラブロー

こちらもボタンによってコブラの伸びが変わるざんす。でもこれコブラよりイルカって感じだよね～嘘。

ミイラドロップ

ボタンにより長さが変化。ESは手が交差しながら伸び、画面端まで伸び続ける。しゃがんでても掴むぞ。

基本の投げがないため、目の前で技を当てられてから投げを狙われるとけっこう逃げられないアナ。どっちかっつーとリーチを生かした遠距離戦の方が彼には向いている。そのためには相手に捕まらないことが大事。前後ダッシュを繰り返し、常に相手との距離を変えるように心がけると対戦では吉となる。そのときダッシュキャンセル棺なんか出すとより安全。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■「いかなる力をもちいてもてもても王の栄光はゆるがずずがずがず」

MAP

お友達をいっぱいつれて今日も「いっくよ〜！」

かわいくてちょっぴりワカガママな猫娘が帰ってきた。前作からの性能はほぼそのままどころか、圧倒的な強さを誇ったデルタキックはさらに強化されている。今回もかなり上位を目指せるキャラだと思っていいぞ。新たに加わったＥＸ技の「プリーズヘルプミー」は威力もなかなかだが、見ているだけでもイイ。フェリシアを使うならコレを見なきゃダメ!?

技表

技	コマンド
ローリングバックラー	↓↘→＋P＋P
ローリングスクラッチ	↓↙←＋P＋P
デルタキック	←↓↙＋K
サンドスプラッシュ	↓↘→＋K
ヘルキャット	→↘↓↙←＋K（近）
ダンシングフラッシュ	→↓↘＋PP
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→＋KK

夢見る猫娘

●フェリシア●
●キャットウーマン●

●種族：キャットウーマン
●本名：フェリシア
●出身地：アメリカ
●生年：1967年

STORY

自分がモンスターだと気づいたのは6つのとき。周りのみんなは怖がって、だれもお友達になってくれなかった。私、何にも悪いことしていないのに……。

毎日、ブラウン管のミュージカル・スターを見て過ごす。「……そうだわ！」あの晴れやかな舞台に立てれば、きっとみんなの人気者になれる。こう見えても、ダンスには自信があるのよ。どんな相手だって負かしてみせるわ！

EX必殺技

かわいいだけじゃないニャ ネコのツメは痛いんだゾ！

ダンシングフラッシュ

なんだか楽しそうに暴れる猫…。コマンドも簡単になったし、キャンセルからもつながります。

プリーズヘルプミー

フェリシアが一声叫べばお友達がやって、きてボコボコにされちゃうのだ。キャットウーマンって強い。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

ますます強化されたデルタキック。グラフィックも新しくなったぞ。弱と中ならキャンセルから可能。リバーサルも出しやすくて嬉しい。

デルタキック強し！フェリシアの強さはすべてここに集約されたと言ってもで過言ではない…カモ？

 キャンセル技 ガードキャンセル技

投げ技

使用頻度が下がりそうなヘルキャット

前回できた、飛び込み弱キックから投げといったハメまがいのことも今回はダメ。嬉しそうなのは相変わらずだね。

FELICIA
COLOR SELECT

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

中段以上の高さの飛び道具や攻撃は下を抜けられる。キャンセルからつなげればお手軽なコンボになるぞ。

ローリングバックラー

よく弾むので対戦時のフェイントや、難しいが対空になる。ただ、ガードされると恐いので弱・中攻撃から→のキャンセルで使うのがベストかと思われる。全部ヒットすればダメージはかなりのものだ。

ローリングスクラッチ

必殺技

必殺技が使えるだけかなりの強さ 初心者OKのお手軽キャラだ

変更点よりも強化された部分が目につく。極端な話、必殺技はひとつあれば十分なぐらいなのだ。あとはコンボを使えるかが勝敗の分かれ目。上級者が使うと手がつけられなくなりそうで恐い。

デルタキック

出始め無敵で判定が強い。文句なしの技。着地時にわずかな隙があるけど、十分に強いでしょう。

しゃがみ中キック

キャンセルOKの攻撃。ここからサンドスプラッシュにつなげるコンボはあまりにも有名である。

サンドスプラッシュ

後ろ足で砂を蹴りあげる。中距離での牽制に効果を発揮。スペシャルゲージを溜めるのにも使える。

フェリシアのキャンセル技でおもしろいのが強パンチ→強キック。実戦ではほとんど使う機会がないが、近距離でも遠距離でもつながるので見てほしい。またEX技のプリーズヘルプミーは奇妙なことに、自分が画面端にいればキャンセルからコンボにつながるのだ。せっかく強いキャラなんだから少しぐらい遊び心を持ってプレーしたいよね。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■なんだかなあ……もうちょっとシャキッとしようよ。

亡霊サムライの魂が再び復活し、魔物を刃に！

大破壊力と長いリーチを備え、強力な対戦用キャラとして名を馳せた悪霊ビシャモン。漢字で書くと当然「毘沙門」なんだろうなやっぱし。X－MENからの移植フィーチャー「P→Kコンボ（弱中強とも、PからKなら目押しでつながるコンボ）」のおかげでさらに連続攻撃に磨きがかかって手のつけようナシ！　鬼炎斬も出しやすくなって…ぢ、ぢごく！

技表

技	コマンド
居合い斬り	←タメ→＋PまたはK
撥ね刃	←↙↓↘→＋P
返し刃	←＋P
辻疾風	↓↘→＋P
骸封じ	↑↗→＋P（空中）
鬼炎斬	→↓↘＋P（リバーサル時）
切り捨て御免	レバー1回転＋P（近）
鬼首捻り	→↘↓↙←＋PP
連ね斬り	←↙↓↘→＋KK

呪いの武者

●ビシャモン●
●悪霊サムライ●

STORY

●種族：サムライ
●本名：ビシャモン
●出身地：日本
●生年：1673

「まだたりぬ………これしきの血ではおさまらぬ」
すでにビシャモンの心は憎悪にうず巻き、呪いの力に支配されていた。
怨念の甲冑「般若（はんにゃ）」、血を吸う妖刀「鬼炎（きえん）」……それらを手にし、身につけた瞬間から、彼の体は自分のものではなくなった。
もはや誰にも止められない。呪いは、もっと多くの生贄（いけにえ）を欲しているのだ。

EX必殺技

追力たっぷりの悪霊を使ったEX必殺技は破壊力抜群。

鬼首捻り（おにくびひねり）

立ち状態の相手は逃がさない。掴んでからのボタン連打とレバーの振りがダメージ量を大きく変えるぞ。

連ね斬り（つらねぎり）

悪霊が5体出現し、連続で振り下ろす。あまり痛くないが、とにかくカッコイイ技だ、と思う。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

●（すべてしゃがみ状態で）弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強パンチもしくは強キック。これが「ちくちくコンボ」だ！

得物（武器のことね）を持つビシャモンだけに、チェーンコンボも楽々オッケイ！　ちくちくちくちくちく…

BISHAMON COLOR SELECT

投げ技

斬り捨て御免（きりすてごめん）

コマンドが変更されて単なるレバー1回転に。威力はあんま大したことないんすよね、これが。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

CAP6=16W*3Lあああああああああああああああああああああああああああああああああああああああ

居合い斬り

刀を投げて敵に突き刺し、操作不能状態にする技。その後に他の必殺技を連続で入れることができる。

撥ね刃（はねやいば）

撥ね刃で突き刺した相手を引っ張る補助的な技。引いた後には鬼炎斬が出せるのでＥＳ鬼炎斬でサックサク。

返し刃

必殺技

ビシャモンを生かす殺すも刀さばきが重要！　修行じゃ〜じゃ〜

基本戦法は前作と大差ないビシャモン。それどころかチェーンコンボの強化でより一層相手を固めやすくなったようだ。そしてさらにスピーディな闘いが今回は展開されそうだ！

辻疾風（つじはやて）

敵に向かって突進し、往復で横っ腹を斬り裂く技。威力は意外に多く、さらに見た目がカッコイイ。

骸封じ（むくろふうじ）

ジャンプ中に斜め下に発射する飛び道具で、当てた敵を操作不能にする。今回は斜めジャンプでも出せるぞ。

鬼炎斬（きえんざん）

リバーサルでしか出せないという狂った技だがカッコよさは最高。今回は着地とバックステップ後も出せる。

とにかくこの「ちくコン」は全部の技が刀を使用した技っつーことで、見てて痛々しい！　のがポインツ。相手もそーとーイヤなはずだ。全段しゃがみなので入力も簡単かつ外れることがまずない点がさらに売り。最後はパンチ・キックどちらでもいいが、キックは一応ダウン技だということを考慮に入れるといいかも。ちなみに筆者はパンチを使ってます。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■「しぶといヤツめェ！　刀のサビになれィ！」「昇天めされィ！」

MAP

水棲生物の生きる道、それはケロケロケーロ。

半魚人のキャラを作ったらどうしてオルバスが誕生するのか。我々の先入観など、カプコンのイカス開発陣の発想の豊かさに比べたら全然甘いということか。意外とリーチが長いことに加え、飛び道具が２種類（しかも両方使える）装備されている彼は、比較的待ちタイプの戦闘スタイルになってしまいがち。新ＥＸ技でうまく攻め込んでみよう。

技表

技	コマンド
スクリュージェット	←→＋Ｐ
トリックフィッシュ	←←＋Ｋ
ポイズンブレス	↓↘→＋Ｋ
ソニックウェーブ	↓↘→＋Ｐ
クリスタルランサー	→↘↓↙←＋Ｐ（近）
スカイネプチューン	→↘↓↙←＋Ｋ（近）
アクアスプレッド	→↘↓＋ＫＫ
ウォータージェイル	→↓↘＋ＰＰ
シーレイジ	←↙↓↘→＋ＰＰ

STORY

水の英雄

●オルバス●
●半魚人●

●種族：マーマン（半魚人）
●本名：オルバス
●出身地：ブラジル
●生年：１９５３

アマゾンの湖底に栄える水中帝国。彼らの静かな暮らしを襲った大地震は、湖底を揺るがし、すべてを流し去った。
帝国の王オルバスは、ひとり水辺に取り残される。そして感じとる邪悪な思念。
「よくも、私の国を………！」
思念の主を求め、怒りに体を震わせて、未知なる世界…陸上への一歩を踏み出した。

EX必殺技

水を使った超ど派手なEX技。組み合わせ次第で大洪水。

アクアスプレッド

CAN 前作から引き続き継承。パンチだと近距離、キックはホーミング（相手に当たるまで進む）である。

ウォータージェイル

CAN 泡を飛ばして当たった相手をつつみ、空中に持ち上げて操作不能状態にする。他の技と組み合わせるべし。

シーレイジ

CAN 唐突に津波を起こして相手を飲み込ませるうおっぽい技だ。複数回ヒットすることが多い使える技。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

●弱パンチ→弱キック→立ち中パンチ（２発目キャンセル）→立ち中キック→立ち強キック。とりあえずこれが最多チェーンコンボでしょう。

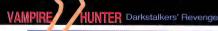
前作から基本技のリーチには定評があり、目押しコンボも強かったオルバス。今回はさらにパワーアップ！

AULBATH COLOR SELECT

投げ技

クリスタルランサー スカイネプチューン

２つの投げ技があるが、両方とも相手を空中に持ち上げてから叩きつけるタイプ。威力はそこそこ。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

簡単なコマンドで出る、横方向への突進技。コンボりやすいが、ガードされるとキャンセルで反撃される。

スクリュージェット

バックダッシュ後にいきなり斜め前方向に鋭い飛び蹴りを出す技。浮かせた相手に当てることもできる。

トリックフィッシュ

通称毒霧。食らうと意識朦朧（もうろう）状態になり、操作不能に。強で当てたほうが効果持続時間は長い。

ポイズンブレス

必殺技

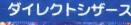
なんたってオルバスくんは飛び道具が強すぎるったら強いのさ。

対ＣＰＵ戦でも重宝するのが「ソニックウェーブ→ポイズンブレス→ソニック…」という攻め。いや、待ちというべきか。これはかなり堅固な要塞といえるんじゃないだろうか。

ソニックウェーブ

空中投げ

なんとオルバスにもパンチによる空中投げが。今回は全キャラに空中投げがあるんじゃないかという噂が…。

ダイレクトシザース

前作で多くの人を泣かせた強力技、通称カニ料理が実はあった！ ノーマル色で、EX時に下下＋Ｐ全部押し。

弱中強のパンチ・キックがすべてチェーンでつながる（つまり、基本技だけで６段）キャラは一人もいないのだが、オルバス１人だけがあと少し、という次元にいる。これで彼の手足がかなり長いということを理解できただろうか。威力的にはチェーンはあまり大したことないんだけど、打撃の快感はもう、ちょっとイきそうなぐらい気持ちいいぱず。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■「おまえの命………乾ききっている」「あまくみるなよ、水中じゃなくても私は強い」

闇を狩る運命の男
心の平穏は何処に？

ドノヴァンは新キャラの１人。タイトルから考えるとやはり「主人公」ということになるのだろうが、意外にクセの強いキャラだ。持っている魔剣のせいで、パンチ系の技が遅くリーチのあるものが多く、キック系はかなり独特。剣の威力は高いので、慣れるまでが勝負だ。ただし、ひとたび、剣を手放すと極端にリーチが短くなるので要注意だ。

技表

技名	コマンド
キルシュレッド 刀を放す	ＰＫ
刀を引き戻す	ＰＫ
ソードエレメンタル	（キルシュレッド中は使用不可）
イフリートソード	→↓↘＋Ｐ
ブリザードソード	←↙↓↘→＋Ｐ
ライトニングソード	←↓↙＋Ｐ
ソードグラップル	→↘↓↙←＋Ｐ（近）
プレスオブデス	←↙↓↘→＋Ｋ
チェンジイモータル	中Ｐ＋弱Ｐ＋←＋弱Ｋ＋中Ｋ

●種族：ダーク　ハンター
●本名：ドノヴァン　バイン
●出身地：不詳
●生年：不詳

男は苦悩していた。
仏門の尊い教えも、彼を救うことはできなかった。
いまわしい「血」は、彼に平穏を与えてはくれない。
人と魔族の間に生まれた、闇の落とし子…それがドノヴァンであった。
ある日、彼は幼い少女と出会う。少女の名はアニタ。
心宿らぬうつろな瞳は、彼女もまた彼と同様、悲劇をくぐり抜けてきた者であることを示していた。
残された時間は少ない。
この命尽きる前に、ヤツラを……ダークストーカーどもを根絶やしにせねばなるまい！

EX必殺技
少し使いにくいEX技
ES技として使うべきか？

プレスオブデス

雲突く巨人が相手を踏みつぶす。いきなり画面が暗くなるので、技がバレてガードされやすいのが弱点。

チェンジイモータル

姿を変化させて体当たりする。高速で移動できるが慣性がつきやすい。技の始めと終わりは一瞬無敵。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

キャンセルに使うならイフリートソードが一番。ドノヴァンの必殺技の中で最も早く攻撃判定が出る技だからだ。

ガードキャンセル技はやはり強かった！
怒れる男の思念の産物
炎の精霊の業火を受けよ！

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

DONOVAN

投げ技 ソードグラップルで切り刻む快感……

通常投げに加えて魔剣で切り刻むようなコマンド投げ。当然のごとくキルシュレッド中はこの技は出せない。

必殺技だけ使ったコンボを紹介。ライトニングソードは始めにスキがあり、終わりにはない。イフリート→

ソードはこの反対だ。というわけでこの2つはつながってしまう。写真ではライトニングソードを強、イ→

フリートソードをＥＳ技で出してみた。もちろん両方ＥＳでもいい。最高11ＨＩＴはマークできるはず。

ライトニングソード

イフリートソード

9ＨＩＴ COMBO

必殺技

魔剣と怪しげなキック技が武器 スキはキャンセルで補え

主戦力になるのはやはり魔剣攻撃。それもスキがなく強い弱・中をメインに使っていくといい。キルシュレッドは多用しない方が身のためだろう。キック系にも見捨てがたい強さがあるので注意。

VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge

しゃがみ強キック

ドノヴァンのしゃがみ強キックはスライディングになる。キック系は特殊なものの方が使えるぞ。

立ち強キック（前）

レバーを前に入れながらの立ち強キック。立ち弱パンチ４発からつなげると、ゲージ３分の１は減らせる。

ジャンプ強キック（下）

ジャンプ中にレバーを下に入れると、サーフィンのような攻撃になる。強さで角度が変わるので使い分けよう。

COLOR SELECT

弱パンチ　弱キック

中パンチ　中キック

強パンチ　強キック

スタートボタン　弱パンチ+中キック押しっぱなし

ドノヴァンの必殺技の中で、キャンセルに有効に活かせるのはイフリートソードくらいだろう。他の２つの精霊召喚ではコンボにならない。またキルシュレッドでキャンセルするメリットはない。どうしてもというなら止めはしないが……。出た後のスキを考えると使いすぎは自分の首を絞めるが、この便利さは無視できないだろう。ＧＣ技でもあるしね。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■血族をあやめる罪……それは永遠につぐなえぬ私のカルマ

MAP

可愛さはダウンしたけど強さはどうかな？

前作からの引き続きのキャラにもかかわらず、かなり性格が違ったキャラになっている感じなのが、このサスカッチだ。チェーンコンボがある代わりに通常技でのコンボが少なくなった、コマンド変更になった必殺技がある、ガード不可能のＥＸ必殺技があるなどと、良く見るとかなり変更が多い。前作サスカッチ使いの人は、戦い方を変える必要があるかも？

技表

ビッグスノー	↓↘→＋Ｐ
ビッグタワーズ	↓↓＋Ｐ
ビッグサイクロン	↓↙←＋Ｋ
ビッグタイフーン	→↓↘＋Ｋ
ビッグブランチ	→↘↓↙←＋Ｐ（近）
ビッグスイング	レバー１回転＋Ｋ（近）
ビッグフリーザー	←↙↓↘→＋ＰＰ
ビッグアイスバーン	←↙↓↘→＋ＫＫ

雪の豪傑

●サスカッチ●
●ビッグフット●

STORY

●種族；ビッグフット●本名；サスカッチ●出身；カナダ●生年；1903

「サスカッチ、またやつらが来たぞ！」「ようしまかせとけ、コラッ！帰れ帰れ！」ビッグフット族の村は最近やたら騒がしい。人間やクマ、訳のわからないバケモノまでが村に押し入って悪さをしようとする。退治役のサスカッチは、意を決して長老に話す。「これじゃあキリがない。おいら村の外に行って、悪いやつらをみんなやっつけてくるよ！」

EX必殺技

飛び道具有り、ガード不能技も有り。

ビッグフリーザー

出るまでが遅い上に、前作と違ってガードされると殆ど削れないので、今回は使いどころが難しい。

ビッグアイスバーン

ガード不能技。起きあがりに重ねられた場合などは、レバーを上に入れ続けていれば避けられる。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

チェーンコンボの途中にチェーンではない通常技コンボが入るという、かなりマニアックなコンボ。

●しゃがみ弱Ｐ→しゃがみ弱Ｋ→しゃがみ中Ｐ×２→しゃがみ強Ｋ
●難度：高

CAN キャンセル技　GC ガードキャンセル技

SASQUATCH COLOR SELECT

投げ技

通称「ハンコ下さい」は通常投げでしか……。

コマンド投げのビッグシェイクが無くなってしまったので、「ハンコ押し」のポーズは通常投げでのみ。

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

飛行速度は遅いが、出るのは以外と早い。密着中Pからのキャンセルで出すと、コンボになるほど。

ビッグスノー

対空技に使える。スペシャルだと横に流れるが、対空技としてはやや弱い。これもキャンセルでコンボ。

ビッグタワーズ

今回新しく増えた必殺技。読みで、相手がジャンプしようとするところに当てるなどの使い方もある。

ビッグサイクロン

必殺技

新技有り、コマンド変更技有り。どれをどのように使いこなすか？

前作で非常に使えたコマンド投げの使い勝手が悪くなっている点を、新必殺技のつかいこなしでカバー。また、ビッグタワーは通常時とスペシャル時でかなり性質が違うのを覚えておこう。

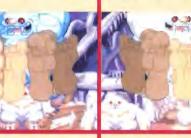
ビッグタイフーン

ガードキャンセルで出せる技で、横から斜め上あたりに関してはかなり判定も強く、対空技にもなる。

ビッグブランチ

コマンドが変更になり、また相手が凍っている時間も短くなっているので、使い勝手は多少悪くなっている。

ビッグスイング

相変わらず、前ダッシュ→半回転で出てしまう事が多い。回した後に目を回すので、やはり使い勝手が悪い。

普通なら、密着状態からしゃがんだまま、弱P→弱K→中P→中K→強Kとチェーンを使うが、ここはちょっとマニアックなコンボで。しゃがみ中P×2のタイミングは前作より厳しい。1回目の中Pが引っ込み始めたぐらいのタイミングでもう一度押そう。その他はチェーンだ。ちなみに、しゃがみ中P×2→しゃがみ強Kだけでも、チェーンの5段より痛い。

勝ちポーズ

NEW

いてえか？　いてえだろ？
もう悪いことすんじゃねえぞ！

このポーズ！　可愛いのかにくたらしいのか分からないあたりが、サスカッチの魅力？

MAP

前作中ボス、使ってみるとやっぱり強い？

前作では中ボスで、対ＣＯＭ戦の１０体目の敵として登場したフォボス。ＣＯＭキャラとしては結構マヌケだったフォボスだけど、いざ使えるようになってみるとこれが結構強い。多彩な飛び道具と、リーチのある通常技のコンビネーションが強さの秘密か？　でも本当の面白さは、技を出すときの（無理の有りまくる）変形の仕方では（笑）？

技表

プラズマビーム	↓↘→＋P
マイトランチャー	↓↘→＋K
ジェノサイドバルカン	←↓↙＋P
リフレクトウォール	→↓↘＋P（ガードキャンセル時）
サーキットスクラッパー	→↘↓↙←＋P（近）
コンフュージョナー	→↓↘＋KK
ファイナルガーディアン	→↘↓↙←＋KK

S キラーマシーン
●●フォボス ロボット●●

●種族：ロボット
●本名：フォボス
●出身地：メキシコ
●生年：520

STORY

フォボスは、製造後に起こった地殻変動により地中深くに埋没し、機能を停止していたが、地球を征服すべく飛来した宇宙人に反応したのか、再び動き出した。
究極の番人として創られたフォボスは、邪悪なものから中央アメリカを守るべく、古代マヤ文明人によってプログラムされている。

EX必殺技
発狂レベル？奇々怪々なEX必殺技！

コンフュージョナー

当たると空中に持ち上げられて、レバー操作不能状態になる。中Pキャンセルなど出すとコンボにも。

ファイナルガーディアン

派手な変形をしてバリバリと撃ちまくる。射程が短く、単発では余り痛くないので、使いどころが問題。

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

取り敢えず、キャンセルでコンボになるというだけ。実用性は殆ど無しか？　実用になった方は、御一報下さい。

●立ち中パンチ（１段目）
→キャンセル
コンフュージョナー
●難度：低

PHOBOS
COLOR SELECT

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

投げ技
金属でなくても吸い付く磁石でポイ。

結構ナメた投げ技。吸い付けるところまでは同じだけど、コマンド投げの方は相手をほうり上げる。

当たると凍るビームを頭から出す。弱で低く、中で高く、強で真上に出るので、使い分けが重要。

プラズマビーム

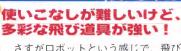
派手に（例によって無茶な）変形をして太いプラズマビームを発射する。レーザーマニアにはたまらない？

プラズマビーム（スペシャル）

放物線を描いて落ちる爆弾を発射する。爆風にも当たり判定があるので、かなり使える攻撃だ。

マイトランチャー

必殺技

使いこなしが難しいけど、多彩な飛び道具が強い！

さすがロボットという感じで、飛び道具が多い。読みで使ったり、飛び込みを誘うために使ったりと、使い道も多い。ただ種類が多いだけに、使い方を誤ると隙を与えてしまう。

ジェノサイドバルカン

斜め上に向けて、レーザーサーチし、敵がいるとバルカン砲を撃つ。中Pキャンセルなどでコンボにもなる。

リフレクトウォール

ガードキャンセルでしか出ない、特殊な反撃技。ガード時に出る壁を、そのまま相手に向けて発射する。

サーキットスクラッパー

コマンド投げ。これといって特徴はないが、どうせ投げるならこっちで投げたほうがいい……？

フォボスのキャンセル技といえば、やっぱり変形の派手な弱P→弱K→中P→中K→強P→強Kのチェーンなどが思い付くけど、ここでは敢えて使えなさそうなキャンセル技を紹介しよう。立ち中パンチの１段目が当たっているときにキャンセルを掛けて、コンフュージョナーにつなぐ。当然コンボだけど、スペシャルが溜ってないと出来ないし……。

勝ちポーズ

NEW

小動物に好かれるタチらしいフォボス。動物達には、彼が正義の番人だと分かるのか？

MAP

大宇宙の大支配者、ついプレイヤーの指揮下に？

ついに宇宙の支配者を使える日がきたぞ。…ということは、プレイヤーは宇宙を支配してるってこと？　やりィ！　パイロンというキャラは、意外と硬派なキャラだ。飛び道具以外はあまり使えない必殺技が多く、どちらかというと肉弾戦となるケースが多い。基本技のリーチをよく知って、ガンガン接近していった方が楽しくプレイできるだろう。

技表

技名	コマンド
ソルスマッシャー　地上	↓↘→＋P
空中	↑↗→＋P
ゾディアックファイア	→↓↘＋P
オービターブレイズ	↓↙←＋K（空中）
ギャラクシートリップ	←↓↙＋PまたはK
プラネットバーニング	→↘↓↙←＋P（近）
コスモディスラプション	←↙↓↘→＋PP

宇宙の支配者

●パイロン●
●宇宙人●

●種族：宇宙人
●本名：パイロン
●出身地：ヘルストーム星
●生年：？

惑星ヘルストームで誕生したパイロンは、全宇宙を支配するために最強の力を与えられた知的エネルギー生命体である。よってこの世に存在するものはすべてパイロンに従わなければならないのが秩序であり、ダークストーカーズの存在など許されざるものなのである。知的エネルギー生命体であるパイロンの身体は本来目に見える個体ではないのだが、今回のダークストーカーズとの闘いの場では、”地球のルールで闘うため”に人間の姿を装っている。

EX必殺技

技自体の攻撃力よりも、技の発生中にいかに攻めるか、だ。

コスモディスラプション

宇宙の支配者のくせにパイロンはＥＸ必殺技を１つしか持っていない。しかしこれがいろんな形態に変わるんだよね。

コマンド＋パンチ一瞬だと、このような三角形の星が形作られる。これは「▼定規星」

ボタンを押す時間を一瞬だけ延ばすと、このように（わかんねーか）「カシオペア座」に。

さらにもう少し長く押していると、「オリオン座」になる。これはすぐに気づくと思うけど…

最終形態は「北斗七星」ユリア…　とかいって。ボタン押しっぱだと必ずこーなるよ。カックイイ！

VAMPIRE HUNTER CANCEL BOX

●（すべてしゃがみ状態で）弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強キック●チェーンのシメは必ずしゃがみ強キックで転ばせろ

立ち中・強パンチが両方とも上には強いが横には弱いアッパー。シメは必ずスライディング足払いかな。

 キャンセル技

 ガードキャンセル技

PYRON COLOR SELECT

投げ技

プラネットバーニング なんかよくわかんない。

敵を自らの身体でつつみ、高く持ち上げてから叩きつける。 も〜宇宙の支配者のくせに投げ技なんか研究して！

飛び道具は地上から3つの軌道を描いて飛ばせる。でも弱しか使えない。読みで中・強は使うように。

ソルスマッシャー(地)

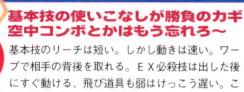
空中は3種類とも似たような性能でOK。ただ、なぜか弱の方が強より飛行速度が速い。なんでだろ？

ソルスマッシャー(空)

炎の輪となって相手に猛突進していく豪快な技だが、ガードされるとまず投げを食らう。さぁ、どう使う？

ゾディアックファイア

必殺技

基本技の使いこなしが勝負のカギ！ 空中コンボとかはもう忘れろ〜

基本技のリーチは短い。しかし動きは速い。ワープで相手の背後を取れる。EX必殺技は出した後にすぐ動ける、飛び道具も弱はけっこう遅い。これらの要素から連想される戦法。それが理想だ。

オービターブレイズ

パイロン竜巻。文字通り炎のコマ〜なんちて〜。ほとんど使えません。逃げるのに使ったほうが吉か？

ギャラクシートリップ

連続で永遠にワープし続けてタイムアウト勝ち狙いもいいだろう。だって支配者だし。いいって。

立ち中キック

これを使いこなせればパイロンマニアと呼べるだろう。出るのは遅いがこれはしゃがみガード不可なのだ！

弱パンチ	弱キック
中パンチ	中キック
強パンチ	強キック
スタートボタン	弱パンチ+中キック押しっぱなし

チェーンコンボっていうとどうしても立ち状態からやりたくなっちゃうんだけど、パイロンの場合アッパー系の技が重要なポスト（立ち中パンチとかね）に組み込まれているので組み合わせは慎重に決めたいところ。特に注意すべきは立ち中キック。攻撃判定が出るまでが異常に遅く、反撃される可能性大。読み＆受け狙いで使いましょ、ね。

勝ちポーズ

NEW

■勝ちセリフ■「なんともろい生き物たちよ 地球に、我がパワーはあり余る」

今月の指名代打
新橋代表
ベンジーだて

チョイとチャンのお料理がんばるぞ!!

こんにちは！今日から（今日だけ？）始まりました"チョイとチャンのお料理がんばるぞ!!"
本日は五万十川料理学校のキャシー大門先生におこしいただきましたー!!
チョイ「先生こんにちは。今日はいったいどんなお料理を作っていただけるんでしょーか。」
大門「えー今日ね2つ作るのよ。まず最初はね"地獄極楽アンパンよ。"」
チョイ「ほーでは早速お願いします。」チャン「ホゲー」

① 材料
アンパン1個

② まずアンパンを袋から出し
なるべく高温多湿な所に置き
約3ヶ月ぐらいねかせるの。

③ そしてねかせてねかせて
ねかせきった所を**ドーン!!**

④ それでね表面がとんでもない
色になってキノコなんて生えてきたら
ベリーグッド!!

⑤ できあがり。
これを食べればだれでも極楽
行きよ！さーめしあがれ。

（完成図）

大門「…じゃー次いくわね。これもとっても簡単！あなたの舌を大外刈り！
お手軽うな丼よ。」
チョイ「今度はポピュラーな感じですね。ではお願いします。」チャン「ブヒュー」

① 材料
ほかほかの白飯 1膳

② まず左手におちゃわん、右手にチョップスティック
を持って家を出るの。

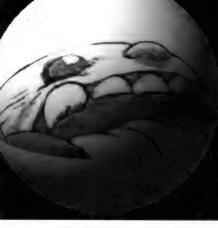
③ そしたら近所のうなぎ屋さんまでつっ走る
のね。その時回りの人に変な目で見られ
たら、空いてる足で超裂破弾かフランケン
シュタイナーでやっつけちゃってちょーだい。

④ うなぎ屋に着いたらお店の換気扇（花蝶扇
じゃないわよ気を付けて）の所にポジショニング
するの。

⑤ そこで換気扇から出るうなぎを焼いてる煙を
かぎながらご飯をがっつくの。
すると…まあ不思議!! まさにうな丼の味！
これでちょっとプアーな家庭のアナタも毎日
うな丼を味わえるわ。

課題の中から、ベンジーは元気がでるお料理講座を選択。さっそく、ライター諸君に御馳走することにする。よって都合により5月と6月はチャージはでない。あしからず。

PS.
読者のみなさんのために、ベンジーがポイステポスターを書いてくれたのでドシドシ応募してくれ。みごと、当たった人はお手元に届いたら開封することなくぽいっと捨てるのが寛容であろう。

次号、指名代打
紫春麗、おめ〜だ。ヨロシク。テーマは、でっかい紫春麗に群がる小さい紫春麗がいっぱい。ゲップがでるほど紫を書くヨロシ。サイズは縦200×横170だ。締め切りは6月末日必着でね。

全国の毛玉怪物ファンに捧ぐ……。

世間では「フェリシア可愛い！」だの、「モリガン様素敵！」だの、「いやいや、新キャラのレイレイもなかなか巨乳では？」などと言われているけど、誰が何と言おうとヴァンパイアハンターのキャラの中で一番可愛いのは、サスカッチに決まってる（編集部の約2名による独断）。そしてサスカッチの魅力といえば、あの豪快で好き嫌いの無い（腐った肉でも喰う）喰いっぷり（偏見）。そこで、ここでは対COMキャラでビッグブランチを中心にした攻略を（無謀にも）敢行してみた。……果たして、攻略になっているのかどうか不安ではあるけど……。題して「サスカッチ、諸国漫遊グルメの旅」（意味不明）。

VS デミトリ

お決まりのパターンに気をつけろ！

デミトリはスタート直後下がるので、すかさず前ダッシュで追いかけて喰ってしまうといい。前ダッシュ→デモンクレイドルや、跳び蹴り→ネガティブストーレンなどのお決まりパターンに注意！

←カオスフレア連発状態になったら、無理は禁物。チャンスを待とう。

←この跳び蹴りからはネガティブストーレンを狙いに来る。必ず投げ返そう。

VS ガロン

反撃されても、投げ返せ！喰い返せ！

どの敵に対しても基本なのは、前ダッシュ弱P→着地と同時にビッグブランチで喰ってしまうこと。一気に攻め続けて喰い続ければ楽に倒せるけど、向こうが攻めてきた場合は投げ返しを狙おう。

←とにかく、前ダッシュ弱P→ビッグブランチで攻め続けること。

←隙の多いダッシュ攻撃などが多いので、ひたすら投げ（喰い）返そう。

VS ビクトル

喰いの練習台にしてしまうのが吉。

スタート直後にいきなり前ダッシュから喰ってしまおう。コツは、弱Pが相手に当たった時点ですぐにコマンド入力すること。喰ったら、チェーンコンボを入れるなり、EX技を当てるなりしよう。

←前ダッシュから弱Pをガードさせたら、もう、喰ったも同然。

←間合いが近すぎるときは、しばらくガードして我慢していたほうが安全。

VS レイレイ

ちょろちょろ動き回るけれど……。

ぼうっと立っているうちはいいが、出たり消えたりし始めると、結構喰いにくくなる相手。でも、冷静に見ていると、以外と隙の大きい動きをしているので見逃さないで戦おう。もちろん喰い狙いもOk！

←派手な空振り。すかさず、強足払いで転ばしてあげよう。

←暗器も方向違いに投げれば大チャンス。前ダッシュから喰ってしまおう。

全国の毛玉怪物ファンに捧ぐ……。

VS ザベル

前作ではカモだったけど、今回は……。

前作ではカモだったザベルだけれど、今回は空中技が強くなっているおかげで、苦戦するかも。ワープ出現時などの隙を見逃さないで、確実にしゃがみ中P→強足払いなどのチェーンを入れよう。

←前作ではしゃがんでいればよかったデスハリケーン。今回は立ちガード。

←このノコギリ攻撃にも注意。良く逆ガードになるように攻撃してくる。

VS モリガン

調子に乗らせると、結構怖い相手。

基本的に、デミトリと同じような行動パターンが多い。スペシャルが溜っているときに高いダッシュをしたら、ダークネスイリュージョンかバルキリーターンが来ることが多いので注意。

←遠い距離でソウルフィスト連発されたら、ジャンプで跳び越えるのがいい。

←高い位置でジャンプ攻撃などをガードしたら、すかさず喰い返そう。

VS アナカリス

攻め込むか？チャンスを待つか？

攻め込んでいって喰ってしまってもいいが、やたらとコブラクローなどで返してくることがあるので、そういうときは隙を待とう。ジャンプ攻撃後の着地やダッシュ強Kなどを、すかさず喰おう。

←ジャンプ攻撃を出した後、なにも出来ずに降りてくるところを喰おう。

←ジャンプ攻撃をガードする以外は、つねにしゃがんでいよう。

VS フェリシア

下手に手を出すと痛い目にあう猫……。

ちょろちょろ動き回るので喰いにくい相手。ガードの固めて、余計なダメージを食わないようにするのが一番。棒立ちになっているとき以外は喰いにくい相手なので、隙を逃さないように。

←遠いときはビッグスノーも結構有効だが、近いときは禁物。

←ガードを固めていれば隙も見つかる。跳び込みに対して喰い返しも使おう。

VS ビシャモン

半端な距離は危険。間合いを考えよう。

ビシャモンもスタート直後に下がるので、連続ダッシュで追いかけていって喰いを狙おう。攻め続けると楽だが、いったん反撃が始まると、結構いやな相手。攻撃と防御のケジメをきっちり付けよう。

←ひたすら画面端に追いつめるようにして喰いを狙おう。一気の攻めが楽。

←しゃがみ攻撃からは連続で攻撃がくるので、ガードを固めていよう。

全国の毛玉怪物ファンに捧ぐ……。

VS オルバス

時々投げ返されたりもするけれど？

ダッシュ弱Pから喰おうとすると、時々投げ返されたりもするけど、そんなに高い確率ではやられないので大丈夫。オルバスの攻撃自体にも隙の多いものが多いので、喰うチャンスは多い。

←がっちりガード。そして、喰うチャンスが到来するというわけ。

←これも喰うチャンスだ。チャンスは逃さず、ご飯は残さず。

VS ドノヴァン

激しい攻撃はなかなかつらいが……。

いったん調子に乗らせると、激しい攻撃をしてくるので注意。キルシュレッドで剣を飛ばしている最中に前ダッシュから喰ってしまうとか、立ち弱Pをしゃがんでかわして反撃とかが使える。

←立ち弱Pが来たら、すかさずしゃがみ中P→強足払いのチェーンで反撃だ。

←攻撃が激しいだけに、投げ（喰い）返しは重要になる

VS サスカッチ

同キャラだけに、喰われることも……。

サスカッチはスタート直後に近づいてくるだけに、こっちとしてはスタートしたら1回後ろダッシュして間合いを離してから、あらためて前ダッシュ弱P→ビッグブランチを狙うといい。

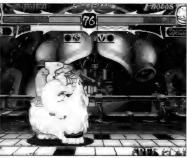
←スタートしたら間合いを広げる。前ダッシュ喰いがしやすい間合いにする。

←遠慮無く喰う。時々喰われても、気にせず喰う。健康一番。

VS フォボス

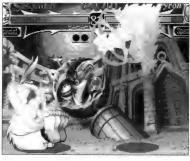
前作と大差無いか？とにかく先手必勝！

スタート直後に前ダッシュ弱Pから喰う。タイミングが遅れないかぎり、まず成功するパターンがこれ。その後もひたすらこれを狙うといい。ダッシュ弱Pを起きあがりに早めに重ねるのがコツ。

←相手の攻撃に防がれなかったら、成功。喰ったも同然？

←いただきま～す。たまにリフレクトウォールを使われるけど、気にしない。

VS パイロン

他の連中に比べれば特に強くは……。

ソルスマッシャー連発状態になっているときは、無理をせずガードしていること。連続攻撃にも注意して、ガードを固めること。ただし、棒立ちや隙の多い技など、喰えるチャンスは多い。

←ソルスマッシャー連発中は、無理にダッシュしても燃やされるので注意。

←ワープ後の出現にしゃがみ中P→強足払いもバッチリ決めよう。

知って得する生活の知恵

VPハンター ウラワザ館

オルバスのカニ料理、なんと今回もだせちゃう～

前作でオルバスが使えたしゃがみ強パンチはしゃがみガードできない下段技として恐れられたが、今回も出せるらしい！

強キックかスタートボタンカラーで、ゲージがある状態のときにレバー下＋パンチボタン３つ同時押し

オルバスの面でＥＸ必殺技を使うと、カエルが出る！？

アクアスプレッドｏｒシーレイジをオルバス面で使うと、ランダムでカエルが現れ、画面内を飛び跳ねるぞ！

どうやらスプレッドが一番出やすいくさい。自分の色と相手は関係ない。とすると…（下へ）

アナカリスと組めばカエルが２匹で分身の術になる！

王家の裁きでもオルバス自信がカエルになる。ということはカエルが出現しているときに変身すれば相手をだませる？

おぉーっ、まるで同じ！　これなら相手の目を欺ける。あ、でも攻撃能力ないんだっけ。

モリガンに隠しフィーチャーか！

も～モリガンさんったら、自分だけいろいろつけてもらっちゃってズルズル～みたいな。ゲルゲルゲル。

楽しく記憶してバラ色の人生を送ろう

どうしてかな、モリガンばあさんに異様においしい隠しフィーチャーがある。新勝ちポーズも２種類ほどあるなぁ～と思ってたらボタンで選べるんでやんの！　うらやましいぞまったく。人気あんだから しょうがないけどね。なんかでも、またまたパワーアップしちゃってちょっとうざったい敵になってます。こうなったら、レイレイでつぶすしかないかナ～なんて。ダメですか？

東京都　紫春麗が好き／さっそくのお便り、ありがとうございます。イラストからギャグ、ウラワザ情報まで…　気合い十分ですね。ファンも多いし。じゃ、指名代打がんばってね。

勝ちポーズを２種類の中から選ぶことができます。勝利後にパンチｏｒキックボタンを３つとも押しっぱなしにするにするだけ。両方とも新しい勝ちポーズだよ。

新・変態ダッシュ・使いこなせば強さもアップ！

これまたすごいのが、新ダッシュ。弱キックボタンを押したままダッシュしてみそ。鋭角なダッシュができるから。途中でボタンだけ離すと軌道が通常に戻るので、うまく使い分けると立体的な戦法がとれるだろう。

↑この鋭さ、もはや「上ダッシュ」とでも呼ぶべきか？

↑飛び道具をよけるのにはかなりいいぞ。よけたら軌道変化させよう。

登場パターンがなぜ違う？

レイレイの時だけ

ザベルのステージ登場パターンは通常、ビリビリと感電して効果音がジャジャジャジャン！　と鳴るというものだけど、相手がレイレイのときはパターンが変わる！　胸からハートが飛び出して魚の骨が突き刺さるという…　つまりレイレイに一目惚れしたってわけね（でも闘うけど）。

←ミニ情報。モリガンのアストラルヴィジョン時は技の反動がないため、しゃがみ弱パンチ連打だけでで２８段コンボとか簡単にできちゃうぞ。

Ⓒ CAPCOM

サイバーボッツ ～フルメタル マッドネス～

© CAPCOM

鋼質アクションゲーム『パワードギア』の登場ロボットを使用したロボット対戦ゲーム、サイバーボッツ。機械であるVA（ヴァリアント・アーマー）が縦横無尽に動き回るさまは迫力十分！見せ方次第でこうも迫力が出ようとは！

全体ストーリー～　時は21世紀末・・・　人類の半数はコロニーに移住し、それぞれの文化を形成しつつあった。国力を増し続ける「コロニー連合軍」は、軍事力を持って地球諸国を牽制し、完全に「地球」から独立しようとしていた。

キャラクター紹介

■STORY
熱い闘志を秘めた、若きVAパイロット。彼の父ケン＝サオトメは連合軍VA部隊に所属する優秀なパイロットであったが、1年前ナゾの事故によって死亡した。父の死後、コロニーから地球に移住し、独学でVAの操作や格闘戦の技術を学んだ彼は、父の死因の真相を解明するため戦いの場に足を向ける。

■NAME　ジン＝サオトメ■SEX　♂■AGE　21

■STORY
数年前、連合軍に捕らえられ、「研究所」と呼ばれる施設で軟禁生活を強いられている。軍の極秘研究の対象とされている。ある日、彼女は「研究所」を抜けだし、あてもない逃避行をはじめる。

■NAME　アリエータ■SEX　♀■AGE　17

■NAME　マリー＝ミヤビ■SEX　♀■AGE　26

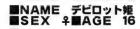
■STORY
連合軍VA第1小隊隊長。女性でありながら並はずれたVAパイロットとしての能力を備える。今回、軍上層部の特命を受け、失踪した捕虜を捕らえる単独任務につく。

キャラクター紹介

独立国家のわがまま姫様には２人のお供の者がいつもついている。彼らはお姫様が行き過ぎないよう（何をだ？）に監視する役目をいいつけられているのだが、本人たちも楽しんでいるので始末に終えないようだ。さて、その姫だが、意外に男の好みはシブくて、なんとガウェイン＝マードックに憧れている。じゃあ、ガウェインでプレイしてデビロット姫に会えば闘わなくて済むのか？　答えはノー。どっちみち闘うのがこのゲームってことなのだ。

■NAME　バオ、マオ
■SEX　♂♀■AGE　14、11

■STORY
とある小国に住む幼い兄妹。好奇心旺盛で怖いもの知らずの兄と、いつも兄のみを案じるけなげな妹。偶然見つけた無人のＶＡに乗り込んだときから運命のイタズラが始まった。

■NAME　デビロット姫
■SEX　♀■AGE　16

■STORY
連合国領に属さない独立コロニー「ヘルドラド」（連邦政府の許可を受けていない違法国家）の統治者デスサターン家の孫娘とその御供。ＶＡを乗り回して暴れるのが好きなおてんば少女で、「悪党」を名のり海賊まがいのことをしている。

■STORY
ＶＡの違法パーツを売って生活する自由人。その日暮らしを謳歌する楽天家。軍用のＶＡパーツを手に入れるため連合国コロニーに向かう。

■NAME　サンタナ＝ローレンス
■SEX　♂■AGE　29

■STORY
元連合軍ＶＡ隊隊長。数々の戦いをくぐり抜けてきたつわもの。１年前、訓練中の事故で部下全員を失い、軍を去った。やがて彼は知られざる軍の巨大な陰謀に巻き込まれていく。

■NAME　ガウェイン＝マードック■SEX　♂
■AGE　64

BX=02 ブロディア
- Ⓦビット
- Ⓛコマンドウォーカー
- Ⓐパワーナックル
- ■装備■

ブロディアタイプ△標準▽

BX=04 B・ソードマン
- Ⓦ電磁ネットディスペンサー
- Ⓛトレッズ
- Ⓐレーザーブレード
- ■装備■

ブロディアタイプ△標準▽

BX=07R B・ライアット
- Ⓦバルカンキャノン
- Ⓛターボジェッツ
- Ⓐロケットアーム
- ■装備■

ブロディアタイプ△標準▽

RF=004 レプトス
- Ⓦレーザーキャノン
- Ⓛコマンドウォーカー
- Ⓐパワーナックル
- ■装備■

レプトスタイプ△高速▽

RF=009 R・ライトニング
- Ⓦ誘導ミサイル
- Ⓛトレッズ
- Ⓐチェーンスパーク
- ■装備■

レプトスタイプ△高速▽

RF=027 R・ジャッカル
- Ⓦビット
- Ⓛインセクトロイド
- Ⓐヒートロッド
- ■装備■

レプトスタイプ△高速▽

GP=N1 ガルディン
- Ⓦバーナー
- Ⓛコマンドウォーカー
- Ⓐパワーナックル
- ■装備■

ガルディンタイプ△高出力▽

GP=V4 G・ヴァイス
- Ⓦホーミングミサイル
- Ⓛトレッズ
- Ⓐフォークスロー
- ■装備■

ガルディンタイプ△高出力▽

GP=D2 G・サイクロン
- Ⓦ地雷
- Ⓛインセクトロイド
- Ⓐデスドリル
- ■装備■

ガルディンタイプ△高出力▽

FZ=100 フォーディ
- Ⓦホーミングミサイル
- Ⓛコマンドウォーカー
- Ⓐパワーナックル
- ■装備■

フォーディータイプ△高機動▽

FZ=202 F・タランテラ
- Ⓦビット
- Ⓛインセクロイド
- Ⓐフォースクロー
- ■装備■

フォーディータイプ△高機動▽

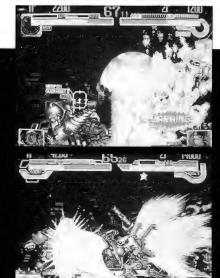
FZ=900J F・キラービー
- Ⓦ地雷
- Ⓛターボジェッツ
- Ⓐレーザーブレード
- ■装備■

フォーディータイプ△高機動▽

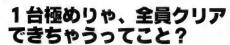
スーパー8
- Ⓦ不明
- Ⓛ不明
- Ⓐ不明
- ■装備■

不明

ゲイツ
- Ⓦ不明
- Ⓛ不明
- Ⓐ不明
- ■装備■

不明

コチャコチャいわずにガンガン突っ込んで来いよ！！

この『サイバーボッツ』はカプコンの他の格闘ゲームと比べるなら、『X－MEN』が比較的近い系統にいるような印象を受ける。ダッシュ攻撃の感じと技の意外性はストIIとはまるで違うし、コマンドもすべて簡単。マニアックな操作性は排除し、気持ちよく闘うことに主眼を置いている点が似ているね。

1台極めりゃ、全員クリアできちゃうってこと？

キャラは大勢いるが、重要なのはマシンの選択。マシンごとにタイプがことなるが、大別して４つのグループに分かれている点だけ押さえておけばいい。各グループのどれか１台をマスターしてしまえば全ＶＡでクリアできそうだし、逆に１種類のＶＡさえ極めれば搭乗員を替えるだけで全キャラのエンディングを見ることも可能だってことだ。実はドラマ性もかなり強く、ストーリー展開を見ているだけでもけっこうひきこまれてしまうから驚きだ。ホントによくできてるぞ！

CANCELLATION 2

サイバーＥＸ技のコマンドは簡単。キャンセルも余裕。

このゲームもご他聞にもれず必殺技にはカッテリとキャンセル使用法がある。もともとコマンド設定が簡単なので（これってとてもいいことだと思う）、通常アタックやダッシュ攻撃からのキャンセルもラクラク。さらに最強の攻撃、サイバーＥＸのコマンドも波動拳２回＋アタックと、ゲル楽。ガンガンゲージをためて、技を出しまくりあえ！　という開発陣の意図が感じられる気がするっス。ＥＸキャンセルもバリバリだ！！

Virtua Fighter 2

CANCELLATION 2

バーチャの酸いも甘いも嗅ぎ分けたポリゴンジャンキー諸君には、攻略法どころか秘蔵データすらすら生ぬるい！　ソコデチャージの全痴力を結集し、誰もが目をそむけるゲルテスクなバラエティページを完成！じゃあ、読みながら死んでくれ！

INDEX

クラブ・クラブ

大変おさわがせいたした。「クラブ・クラブ」は英語式で書けば"CLUB CRAB"であると判断。というわけでこれからは宛先はそのようにして下さい。右のイラストは東京都 カニヴァリンの作品、マージャン・カゲですな。

イラスト開幕戦！

↑北海道 高奈夕美子／パイは青い方しか使いません。1Pも動きやすそうでいいんだけど、露出が多くて痛そうじゃん。

↑埼玉県 刺身こんにゃく／そうでしょ？ VF2はどう考えても買ったって惜しくないもんね。飽きたら高く売れるし。

↑兵庫県 綾小路麗佳／どこかのお嬢様ですか。それにしてもこのサラ、なんか性格明るそうでいいっすねぇ。

↑栃木県 かぐら銀魚／リオンの故郷から帰ってきた人ですね。証拠に写真を送ってください。信じるから（しかも載せる）。

↑宮城県 吉田瑠璃子／ルリ子ちゃんの絵はカッコイイ系の方が断然好きですな。必勝ガイドで採用して以来。

↑山口県 三鷹晶子／パイしかまだ使ったことがないぃ？ それは間違ってる！ ジェフリーをやりなさい一日3回。

↑青森県 みむらのぶひと／うわ、わざわざ難しい技を… 背中を見せた相手に反射的にハンマーキック？ もったいない！

↑神奈川県 霧島ことの／麻薬って、まだ絵はうまくないんだけど、女性キャライラのポーズは誰よりもせんすいいぞ！

↑京都府 水瀬 藍／「前のテストから1カ月もたってないのにテストが…学生は大変です」へぇ、大変なんだ。

↑愛知県 村崎ケンイチ／立ちガードされるとどうしようもない？ スラントバックナックルとネックブリーカーっしょ。

毒者の森

いつもいつも沢山の投稿ありがとう！さて、では読者のみんなの声を少し…●「VFの地区大会レディスでウルフを使って全然いいトコなしで負けた。すまんウルフ、俺が悪かったぁ～（東京都 シルバー・ウルフ）そんなに気にすることないよ。謝るより、修行するこったね。●「クラブクラブというからには、ポリゴンジャンキーなんかの記事も載せてほしい（蘭 明神）」ハイ。P．136を参照下さい。●「UFOキャッチャー用人形のデュラルはふくらます人形みたいでイヤだ」希少価値はスゴイと思うよ。オレまだ1回しか見たことないもん。●「ガロー3やりました。マイちゃん選んだらいきなり新キャラ四人がでてきていきなりアンディに（神奈川県 麻薬常習者）」（原文ママ）…なるほど、麻薬常習者だ。 次回もよろしく！

カールゴッチの小説VF 拳正魂道

日本人であった。慎重180cm、体重は80kg程度、ジーパンにTシャツといった風体に、頭にまかれている白いハチマキが、どことなく滑稽に見える。「カラテカ」だろう、そうウルフは思

魔物LEAGUE 新開幕!

まだかまだかと長い間待たれていた「魔物リーグ」がこの春開幕。全国各地で陽の目を見ることのなかった魔物たちがやっと、公の場で活躍できるときがきたのだ。これを機に、我々ゲームチャージのメンバーもリーグに参戦を決定。放課後の春期練習に忙しい毎日だ。

あたらしいバトルリーグがこのハルいきなりカイマクされたぞ

→東京都　カニヴァリン／このハガキを見てからしばらく意味がわかんなかった。そうか、「C」はCRABのことだったのね。うっげぇー、スゴイ気迫だよなぁ相変わらずカニヴァリンのイラストは。

今年の夏はかなりの魔物注意報が発生！

ではここで、魔物の概念について軽く解説しよう。魔物とは、VF2の対戦でムチャクチャな攻めをする人のこと。めちゃくちゃにとは、何も考えずに適当に技を出しまくり、相手が倒れたときだけは頭を使ってのっかり攻撃を出す、というスタイル。考えてやってる人には驚異の存在だ。

↑魔物・イン・トラップ。この原稿を書く前に軽くサターンバーチャ。

↑これも魔物。漁業新聞にゴキブリをはさんだ真犯人は彼なのでよろしく。

↓ついに魔物リーグが開幕！トラップ杯をかけた激烈な闘いが今始まった！　優勝者にはジンバブエへの航空券が。

↓愛知県　小藪慎之介／これは今はなきゲーム必勝ガイドあてに来てたハガキです。こればっかりは感性の問題だからねぇ～

↓東京都　カニヴァリン／おう、エビかよ！？　オレはどうしてもヤドカリに見えるんだけどなぁ。どうっすか、みんな？

↓群馬県　カールゴッチカールゴッチ／おもしれーよなーいつも。一応オレ、ザ・コブラが好きなんだけどど思う？

↑神奈川県　最底人／うぉっ、そんな！？　VF2のパイってすんげーとんがってんじゃん。あれで貧乳か？

↑福岡県　GO.／「気持ちわりぃ～コレ」と、ゴキブリデザイナーが気味悪がってました。君の勝ちだね。

↑群馬県　カールゴッチ／なにっ、そうかなるほど！　このマニア！　まったくもう。

↑千葉県　ぱちむ／あのひょうたん、コケたときに腰を強打して絶命しそうだよね。

↑宮城県　かびんガード／そうか。僕たちの日常にはいろんな蟹がいるんだよね。

↑奈良県　たかぴー／共食いって気持ち悪いよね。でもこのイラスト、いい色してるぜ。

↑群馬県　カールゴッチ／いい。思わず漁業新聞のか「昆虫大図鑑」に載せようかと思った。

った。「一負けるハズはない」とも思った。浅く腰を落とした日本人に相対した黒人レスラーが、である。他の格闘技がプロレスを舐めている程度に、プロレスもまた、他の格闘技を舐めている。ウルフも例外なく、黒人レスラーが負けるハズがない、と思ったのである。【続く】

アキラの攻撃の中心は『裡門頂肘に終わって裡門頂肘に終わる』と言っても過言でないぐらいに、ほとんどの局面において裡門が活躍する。バーチャ２の出荷当初は、どんな初心者でも裡門だけの連続攻撃でかなりの人数を抜けたぐらいだ。ガードされた場合の後の処理も上達すれば、立派に対戦で生き残れるはずだ。

何より一番の特徴は、相手の技とカウンターで出してもまず負けることのない判定の強さ。アキラの裡門からの攻めやウルフの判定の強いボディブローなどの困った場面など、一般的なカゲマルユーザーにとっては頼みの綱とも言えるような大切な技だ。しかし最近はＰＫで確実に反撃する相手が多くなったので、上級者は頻度をわきまえる。

Virtua Fighter 2 CANCELLATION 2

●キャンセル宣言◆アキラの場合◆

バーチャファイターにおいてキャンセルのできる技は基本的に全キャラ立ちＫとしゃがみＫの２つ。もうハナから企画倒れなのだが、このキャンセレーション２が出る時期において人気のあるゲームなのだから外すわけにもいかんという、非常に安易な試みで作ったページである（オイオイ）。まあＰＫキャンセルをしたら、自分で決められる一番威力のある投げと、中段のよろけ攻撃の２択で攻めるのベストだ。

●キャンセル宣言●◆カゲの場合◆

ＰＫキャンセルからは、投げの弧延落を決めてから１回後方へダッシュしてのダウン攻撃『飛鳥』を決める。またはリング端なら各自自身のある連続攻撃でリングアウトを狙うのがいいだろう。たいがいの人はこれを非常にイヤがるので、対カゲはしゃがみ動作を行う人が必然的に多くなる。ウルフ、ジェフリーは弧延落の失敗の立ちパンチを空振りさせてジャイアントやスプラッシュを狙ってくるので、この攻めの約８割は堅実に中段蹴りがいいだろう。

相手の特徴につっかんで外門を狙ってみよう

失敗すると立ちパンチになるため一番リスクが…『外門頂肘（がいもんちょうちゅう』。

上級者のほとんどはこの肘攻撃が中心。『外門頂肘（がいもんちょうちゅう）』。

しゃがみＰ返しは『翻身単打（ほんしんたんだ）』。ただし肘を出されるとよろける。

下段を意識させる＝中段攻撃が活きる！

ヒットすれば振り向き下段攻撃の『半月蹴り』で追加ダメージを。　←←ＫＧ

相手の技を無視して攻撃できる。まず判定負けすることのない『揺り蹴り』。

ガードされると確実に投げられてしまうが、コケ方がおもしろいので許す。　↓　←Ｋ

●キャンセル宣言●
◆ラウの場合◆

ラウが立ちKをキャンセルして効果を得るのは難しい。別に有効に使えたとしても他にいくらでも実用的な技があるので、通常に相手を攻めるにあたっては、必要ない要素だと理解してしまってもいいぐらいだ。キャンセルさせてる時間があるなら、1秒でも速く肘や斜上、斜下掌を出すことを考えた方がいい。書いてるウチにこのページの存在の意味がないような気がしてきた。

最近になって斜上掌の新たな使い方が見つかった。しゃがみのクイックフォワードはどんな立ちの状態からでも一瞬でしゃがみの姿勢をとらす特徴があるので、応用すると斜上掌＋P（しゃがみのクイックF）→斜上掌＋Pと、非常に反撃しにくい連携攻撃が実現させられる。もちろん相手を浮かせた後の連続攻撃にも活用できるぞ。

相手の攻撃を正確に読むことで、初めてこの技が活かされるだろう。だが、うまく決められたとしても、あまりにもその報酬の威力はいただけない。そんなに攻撃力がないのなら、別の技で確実に返してしまったほうがいいような気さえする…。でも迎撃を主体とするパイの格闘スタイルとしては、絶対に見逃せない技のひとつのはずだ。

Virtua Fighter 2 CANCELLATION 3

試合では相手を浮かすことだけ考えろ

反撃をできるキャラは存在するが、それでも狙っていきたい中段蹴り。

最近はめっきりと使う場面が斜上掌に取られてしまった。世代交代の時期か。

よろめきを誘えれば、ここから斜上掌で浮かせられるので、かなり有効とされる。

素早さを活かして中段攻撃で攻めること

よろめきが誘えたら、穿沖拳で浮かして連環転身掃脚が決まる（軽い奴のみ）

立ちPほどの隙の無さにも関わらず、中段攻撃である。接近戦では必須な技だ。

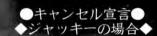
決まれば必ずダウン。隙のない技との連携技として使うと効果的。反撃は受けるが。

●キャンセル宣言●
◆パイの場合◆

このスペースを見てしまいましたね。きっとあなたはキャンセルのできないパイについて、筆者がどのようなフォローを加えるのか、楽しみにしてご覧になったと思いますが、私はあなたのような読者にヘタに利用なんかされません。『できねえんだよ！』ハイそれまでです。・・・・ところで浜松にうなぎパイという人がいるということを漁業新聞の担当記者から聞いたことを思い出した。ぬめぬめとして細長いらしいが、担当記者よりも弱かったそうです。必ずしもニックネームのある人が強いとは言えないということですね。

試合中では隙のない技を選定して攻めるのが基本だが、ジャッキーはそれに加えて状況を考えて決め技に移ること。決め技とは相手にダウンをさせる技のことで、ここからジャンピングニースタンプでダウン攻撃を仕掛け、一気に大量のダメージを奪うことが最終的な目的なのだ。もっと相手の動きを観察し、小さな隙も見逃さずに攻めよう。

幾つかのコンビネーション攻撃はどれも絶大な破壊力を誇るが、察しの通りリスクの大きい技であることには違いはない。サラの攻撃はガードされると反撃されるものがほとんどで、接近戦ではリスクがなく中段攻撃である、このライジングエルボーが頼みの綱だ。この技が相手に届かない距離での接近戦はできる限り避けるべきである。

●キャンセル宣言●
◆ジャッキーの場合◆

キャンセル言うたら立ちK以外にないやろ。でも使い方には気をつけなアカン、遠距離からレバーを前に入れなゼンゼン違うKが出て、場合によっては仕返しくらってどしょうもない事態が起こるからな。まあキャンセル後はニーストライク狙うが吉やで。相手が立ち状態だと投げが成立するし、しゃがみだとビートナックルでよろけてくれるからな。ホナ、身体に気をつけてな

Virtua Fighter 2
CANCELLATION 2

中・下段をうまく組み込んでガード揺さぶろう

理門→理門でさえも止める強力な下段攻撃。エルボーとの２択が効果的な攻撃だ。

コンボエルボーや、しゃがみＰからなど、やはり攻めの中心として使っていく。

ジェフリー、ウルフ以外はＰＫで反撃されるので、そんなに頻繁には使えない。

技のキレを活かしてひたすら接近戦を挑むべし

うまく間合いをはかって投げにくるので、連続で出すと危険だ。カウンター狙いで出す。

昔はよく決まったものだが、最近ではその後の反撃が恐く感じる。時代は終わったのか。

これが確実に決まらないようなダウン技は、サラにとって有効な技とは言えない。

●キャンセル宣言●
◆サラの場合◆

このキャラだけ特別に振り向き攻撃がＧでキャンセルできる！（この企画が今、一瞬だけ救いの手を差しのべられました）だから通常の攻めとして下段攻撃のターンロースピンが組み込められるようになる。他のキャンセルとして、ＰＫをうまく活用したいのなら、ライジングエルボーの届く範囲ですること。基本的にこの戦法は有効な中段攻撃と投げの２択なので、サラのミドルキックとでは有効な攻めと呼ぶにはちょっと役不足になるだろう。

やはり狙うべきはスプラッシュマウンテン。まずはコマンドを完璧にして、そこからどんな技の空振りにも対応できるように、クイックフォワードから、トーキックと、練習が重ねていくこと。一番に上達するのが、自分よりも上手なプレイヤーの対戦をしっかりと見て、ひとつひとつ盗んでいくのが一番早い。その人より絶対に強くなれないけどな。

今回一番に威力のある投げ技で、相手の技の空振りなどでカウンターを狙うと、ダウン攻撃も含めれば６分５近くも体力を減らすことができる。この技もいつでも狙えるように、しゃがみパンチやクイックフォワードからと相手のガード状態を逃さず決めていくようにしたい。

Virtua Fighter 2 CANCELLATION 2

●キャンセル宣言◆ジェフリーの場合◆

とりあえず全キャラ共通のＰＫキャンセルの２択があるが，ＰＫを決められる隙が相手にあるなら、そのままスプラッシュマウンテンを狙うべきかも。通常の攻めとしてＰＫを組み込んだのならハナシは別とするが…ＰＫキャンセルからは、フロントバックブリーカーか，トリプルヘッドバットを狙うつもりで，投げが不成立した場合の特殊な技との２択が効果的。しゃがみＰで余裕で返されるかもしれないけど，そこは大胆に攻めなくては。

やはり最終的にはスプラッシュが決め手

この技が決まるようになれば、君も投げ技のスペシャリストの仲間入りだ。

アキラの八門開打や上歩頂肘には、とりあえずこのコマンドを入力してみよう。

ダメージはジャイアントスイング並み。限られた場面を確実に拾っていこう。

相手の小さなに隙にどれだけの対応ができる？

しゃがみ投げの中では威力の少ない方、３つ併用して使えればカッコイイぞ。

目の前で立ちＰを空振りした場合など、とっさの空振りにはこれで対応。

決まるとやっぱりウレシイ背後投げ。敵が後ろを向いていても、あまりムリは禁物だ。

●キャンセル宣言◆ウルフの場合◆

ＰＫキャンセルからはジャイアントスイングとボディブロー（ニーブラストも）の２択が基本。使うのであればどちらも同じぐらいの割合で攻めるものとし、相手の様子次第でどちらかを選択すること。わからないのであれば戦況での私情も含めてしまい、ジャイアントは一発逆転、ボディブローは反撃されにくいので堅実な攻めの場合にと、強引に攻めていってもなかなかの効果が得られそう。

Virtua Fighter 2 CANCELLATION 2

●キャンセル宣言◆シュンディの場合◆

基本的にＰＫをキャンセルした場合は『シュンディ版猛虎』とも言われる月牙叉撃。ＰＫを入力した時点でレバーを下へ押しておき、Ｋがキャンセルされたのを確認してから繰り出す。するとほとんどの場合はしゃがみガード相手の敵にヒットし、そのまま浮いた相手に対して連続技が決めることができる。この際投げ技は狙わずに、この技だけで攻めてみてはどうか。

相変わらず多様な場面で反撃技として使われる『月牙叉撃』。ヒットさせてからの連続技が魅力的だし、それでいてガードされても反撃を受ける相手は特定のキャラだけと、リスクの少ない上に効果的という理想的な技なのだ。これがあるからこそ、シュンディは攻められるからであり。これ抜きではシュンディはどうなっていただろうか。

出始めるのも早く、姿勢の関係上しゃがみＰにも勝ててしまうという恐ろしい『弾腿』。カウンターでダウンを奪えたなら、必ずダウン攻撃の『飛天落腿』が決まるとして全体体力の約半分もダメージを与えられてしまう。どんな状況においてもこの技のことは常に考えておき、一発逆転を狙っていこう。

攻め手に欠けるのが弱点。迎撃にまわるしか

向かってくる相手に対してカウンターで迎える『単飛跳撃（たんひちょうげき）』。

中段蹴りなどを計画的に避けてカウンターで攻撃することができるぞ。

上・中段はもちろん、技によってはしゃがみ攻撃でさえ当たらないことがある。

同じ技の多用は禁物。多彩な攻めをしよう

CAP4=20W*2Lあああああああああああああああああああああああああああああああああああああ

CAP5=20W*2Lあああああああああああああああああああああああああああああああああああああ

ほとんどの場合がカウンターでヒットするので、ものすごくイタク感じてしまう攻撃だ。

●キャンセル宣言◆リオンの場合◆

Kキャンセルの後は　＋Kの『弾腿』をすると大半はしゃんでいるので、よろけ動作をさせることができる。ここまでは万事うまくいくのだが、この「よろけ」の状態に攻撃しようとすると、けっこう距離的に届かないことが多かったりするのだ。この対応は仕方ないので、弾腿の当てる距離をうまく見計らい、その場の状況に応じてＰＰＰや投げなどを考慮していく必要がある。

J.T.S.BROWN
VF2.?
お客さん、何をお待ちですか?

とつぜん大特集 キッチー一目でわかる

キッチーコンボとは？

キッチーコンボを語る場合、まず「コンボ」の説明、そして「キッチー」の概念を記述すべきだろうと思うんだ。ゲルゲル、どわあふ澤田です。「コンボ」＝「COMBO」であり、それは「COMBINATION（まぁ、連続技だね）」の略語であるわけだね。

「キッチー」とは…もうわかるよね。噛み砕いて言えば、普通ではないってことかな？ 威力や、決めやすさでコンボを選ぶより、自分だけの個性的なコンボを！

難しいコンボの方が充実感あるよね、やっぱ

SHUN-DI 編

じじいは中段の突っ込み技をいっぱい持ってるから、比較的3段は決まりやすいんだけど、この強欲7段もなかなかキてます。

月牙叉撃（げつがさいげき）→仰飲杯手→連前旋掃腿→連環前旋掃腿

↑まずは誰もが「じじい猛虎」と呼びたくなる月牙叉撃を当てる。この技は異常に相手が高く浮くので連続コンボが決めやすいんス。

↑仰飲杯手は立った状態からレバー斜め前下＋P。アッパー系の強い技だ。これを空中で決める。レバー入れっぱなしで出るぞ。

↑２発で止めたら、さらに連環前旋掃腿。驚くべきことにこれが当然のようにつながる！ １～２発の後のみ、再び入れられるみたい。

↑その後、硬直が解けたらすかさず連前旋掃腿。酒を２杯以上飲んでないと出せません。レバー下と同時にP＋KKでい～す。

CLUB CRAB

群馬県
カールゴッチ

ドラゴンスープレックスはジャーマンスープレックスと別に、単独で設定すべき技だったのだろうか？

LAU CHAN 編

彼から空中コンボをとったら何も残んないんじゃないかっつーほど浮かし攻撃が強いラウ。ちょっと変わった２段攻撃を紹介しよう。

斜上掌→燕旋蹴

↑斜上掌で敵を浮かす！ カウンターで入らないと浮かないけど、そこは読みで。この後に連環転身脚とかを入れるのが普通だけど…

↑すぐに燕旋蹴を出せば、地上に落ちるのと同時ぐらいに当たる。なんでわざわざ？ とは思わず、コンボ入力失敗時とかに役立てて

コンボ100連発！

WOLF編

ニーブラスト→ジャブストレート→ネックカットキック

本来は単発技として使うことを前提として作られた（ような印象を受ける）技も、空中コンボに絡めるとかなり見応えのある連続技を生み出してくれることが多い。ウルフでいうならネックカットキックやショルダーアタックなどを無理矢理コンボとして使うとかね。

↑当たれば必ず相手をダウンさせる中段の膝攻撃。もちろんカウンターで食らわせれば相手をさらに高く浮かせられる。

↑自分の目のラインぐらいまで相手が浮いたら、コンボチャンス。ジャブでボシッと距離をかせいで最後につなげ！

↑ストレート後、すかさずネックカットキック。バキャーンと肉塊のように無抵抗に飛んでいくさまはけっこう残虐シーンかも。

JEFFRY編

ニーアタック→ヘルスタッブｏｒストマッククラッシュ

ウルフと系統は同じ四次元の漁師、ボンバリン・ジェフさんもニーからのコンボが楽しい。カウンタ一時の浮かし度はまったくウルフと同じだから、2ミリも迷わずガンガン狙うべし！　ニーからの地獄突きやサメ・ヘッドを当ててクールに決めよう。他にもまだあるけど、ちょっとスペースがねーであかんて。

↑ニーアタックをギャイーンと当てる。敵が起きあがりに蹴りを出してないときなんかはもう行くしかないって感じです。

↑浮いた度合いによって高ければストレートナックル、低ければローナックルで浮かしを維持してからコンボを狙うといい。

↑さらに他の例としては、ヘッドアタック→ストマッククラッシュとか、ヘルスタッブ→ストレートナックル→ヘルスタッブなどか？

なぜなに実験室

「常磐線スペシャル」発展形を！

常磐線とは茨城、千葉と東京を結ぶ重要な交通機関であり、関東圏でも最も混む電車であることで有名だが、同時にＶＦ統一全国大会の覇者である”柏ジェフリー”氏の必殺技でもある。それは膝蹴りからのストレートナックル×２→エルボーアッパーの５段であると記憶しているが、実は”山の手線スペシャル”という技が東海地方にある！　という情報を入手。調査したところ、ただ単にじじいで倒れた相手の回りを回るだけの技…らしい。

（上）実はパンチは３発までなら入るようだ。
（下）攻撃力ゼロの技が「スペシャル」とは？

群馬県カールゴッチ

CLUB CRAB

うぅぅ…　八極拳の技の名が。「李書文」という八極拳の達人が本当にスゴイ！　らしいぞ。

●キッチーコンボ 100連発！(ウソ)

AKIRA編

開胯（かいこ）→翻胯（ほんこ）→順歩翻胯（じゅんほほんこ）→揚炮（ようほう）

うなぎで有名な浜松には「うなぎパイ」という、少しぬめぬめして細長いパイ使いがいるらしいが、そんなことはどうでもいい（自分でふっておきながら）。超一級の使い手にして巨バカを極めたアキラ使いがいる。その名は「チェルノブ西田」（”チェルノブ”については、知ってる人だけが想像してくれ）。彼の編み出したアキラの有効な精神攻撃連続攻め（コンボではない）を、ちょっと知っておいてくれ。

↑まず相手の隙を見たら速攻でクイックフォワードをかけ、開胯（レバー前＋ＰＧ）で上段ガードを強引に解く。

↑続けて翻胯（レバー後ろ＋ＰＧ）で倒身搜腿と思わせて相手の硬直を誘う（開胯からの翻胯は連続技ではないが、引っかかり易い）。

↑順歩翻胯で背中をとったらすぐに入力を開始し、最大級のマヌ技、揚炮をヒッツさせる。いうまでもなく、このコンボは威力は低い。

↑そこで意表をついて（すでに相当意表はついているが）順歩翻胯だ。ジャッキーのニーストライクみたいだが、はるかに使えない。

このコンボのデベロッパー チェルノブ西田さん

静岡県浜松市にうなぎの稚魚として生まれたまではよかったが、突然チェルノブイリ原発事故の影響により魔物化。微動だにしないのが得意だが、たまに”ナック将勝”と名乗る。

崩撃雲身双虎掌

すでに「ドンタコス」として愛称が定着しつつあるアキラのスペシャル技、崩撃雲身ナントカ（正式名を知りたい人は他誌を参照）（ウソ）だが（筆者もつい最近ようやくデク相手なら出せるようになりましたが、対戦で使えなきゃゴミです。でも使えると激強いので修行してます）、これもコンボとしてはかなりキッチーだと思うんですよ。痛切に。ほえほえばい〜ん　（西田談）

↑１ドン…崩拳（ぼうけん）は相手のそばで単に立ち状態でＧＰＫ同時押しだが、その後すぐ次の入力へ。

GO

↑２タコ…鶴子穿林コマンドを速攻で入力。ここまで出せればしめたもの。あとはレバー後ろｏｒ前＋Ｐだ。

GO

↑３ス…どうして最後がレバー前後どちらでもいいのかは不明だが、３段目はけっこう適当でも出る。

群馬県　カールゴッチ／「なぜパイかって？それは対戦でパイに負けたのさー」だって。

KAGE編

『あした病院行かなくちゃ』

さて、空中コンボといえばこの人を置いては語れまい。アジア自爆総合研究所（通称アジバ総研）で自爆モニターとして連日過酷なテストを繰り返す影丸さん（２４歳）だ。まずは頻度の高い自爆。弧延落からの追い打ち攻撃の出し急ぎボムだ。瀕死です。

↑「ハァッ！」と相手を思いっきり超ともえ投げする弧延落。でも追い打ちを急ぐと見当が狂って…

GO

↑「カシィッ！」という乾いた音がしてカゲは重力に逆らわず倒れる。あした病院行っとこうね、一応。

弧延落マニア

●キッチーコンボ　１００連発！（ウソ）

MANIAC KO-ENRAKU USER'S GUIDE

サルでもわかる弧延落フローチャート

↑行動１：投げた相手を放置し、そのまま地面に叩きつけられるのを見る。やってせいぜい追い打ちの類か。

↑行動２：浅ヤンでも言ってた「弧延落からの追い込み攻撃」ってヤツ。散弾裏蹴りとか着地飛鳥、流影脚とかかな。

バク宙で爆

→起き上がったらすぐに一瞬ダッシュして接近し、落刃返り（←←＋P）で振り返る。

→一瞬だけ間を開けてレバー上＋Kで背竜爪。このおマヌなバク宙蹴りが当たるのだ！

魔物用

難度Ａ！

地走り

←やはりカゲマニアなら、地走りはマスターしておかなければならない（やや断定）。そしてさらにその上を目指すなら、弧延落で落ちてくる相手の側頭部にクリティカル・ヒッツ（複数形）だ！

踵落とし

←高田馬場「ゲームインゆうゆう」で目撃したのがこれ。追い打ち攻撃踵落としを着地点に先に出しておき、つま先を後頭部に当てる！これだ！（編集部注：２ミリも痛くありません）ビビッドです。

イカズチ

↑ＶＦ１で開発された「雷（イカズチ）」という超必殺ブローも確認。弧延落で落ちてくる相手の後頭部に、下段蹴りの「地擂り蹴り」を直角にヒッツさせるのだが、技を決める瞬間に「イカズチ！」と発声することが義務づけられるため、照れ屋さんには到底使いこなすことは不可能だろう（編集部注：全くの事実無根です）。

他の主なマニア技

P→水車蹴り

空中で弾拳を当てたあと、ワンテンポ置いて水車蹴りをぶちこむ大技。ものすごい距離を飛ばすが、威力は全然大したことないってのがマニアックだ。

走って裏に回る

弧延落後に立ち上がってから連続猛ダッシュし、相手が落ちる前に背後に回り込む。これは意外性が高いぞ。振り返り攻撃を当てることに人生を賭けてみる。

針鼠弾で転がる

筆者もまだ当てたことはないが、ソニック＆テイルズアタックで無邪気に転がって行くってのはどうだ。軌道がずれてリングアウトしても悔いなし！の心意気。

クラフ　クラフ

群馬県　カールゴッチ

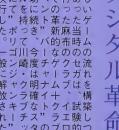
群馬県　カールゴッチ／ジュラルですか。なんか穏やかそうでいいヂュラルですねい。

Special

POLYGON JUNKIE 1

デジタル革命

新しいゲームの流れを構築しつつあった当時のセガは、試験的に行った麻布のクラブ、イエローでの革新的なゲーム十クラブイベント”バーチャナイト”の成功に続き、今度は明確なスタイルを持って川崎・クラブチッタにて”ポリゴンジャンキー”を決行した。一般に解放されたゲームはほぼすべてポリゴンを使用した作品で、DJたちの創り出す光と音の洪水の中、”バーチャ・ハイ”状態で深夜0時から翌朝まで酒を飲みながらジヤンキーに陥ったこのイベントは、すこぶる精神的に満たされる、極めて自然かつ健康的なのだった。先日行われた”ポリゴンジャンキー2”に比べると人の数も少なく（あまり一般に告知していなかった？）、フロアの適度な空間が非常に快適。我々にとって、とても印象に残った一夜だった。

YOKOHAMA JOYPOLIS

3月27日に横浜・山下町のセガの巨大アミューズメントスポット「ジョイポリス」で行われたバーチャファイター2の大会。前々からの告知が功を奏したのか、極めて多くの大会参加者たちとコスプレイヤーたちが集結。ちょっとしたー （右ページへ）

POLYGON JUNKIE 2

そしてつい先日、渋谷のライブ空間オンもエアで、第二回目の”ポリゴンジャンキー2”が開催。今回はまだ明るいうちから、アルコール抜きでやろうという、今までとかなり角度の違うコンセプトでイベントを企画。事前の一般への告知が強烈に影響して来場者は超多く、ほとんど混乱状態。でも今回は完全にポリゴンゲームしか置いてない状態で、話題の「セガラリー」や「バーチャコップ」も数台あり（もちろん「ＶＦ２」はたくさんあり、すべての台で熱い対戦が今回も繰り広げられた）、来場者は有意義なときを過ごしただろう。これからもセガイベントには注目！

完全ポリゴンゲームだけ。

YOKOHAMA JOYPOLIS

（左から）大イベントの様相を呈し、広々としたジョイポリスもこの日ばかりは狭く感じたお客さんも多かったのではないだろうか。結果はブンブン丸が惜しくも決勝でラウに負けてしまったが、かなりハイレベルな闘いが数多く見られた。

映画「エクソシスト」さながら VF2 怪奇現象か…

蟹式プロレスラー・ウルフさんも完全に発狂！　一人でSSDやジャーマンスープレックスを…

ホラー映画も裸足で逃げ出す！

なぜだか知らねどエクソシーな感じ！ついにゲームにも心霊現象が頻繁に起きる時代になってきたようだ…。【事の顛末：ある試合でのこと。試合が終了した直後、サラさんは突然空中に浮かび、トロンとした目つきで高速回転を始めた。その場に居た人々は口々に「たたりじゃ」などとわけのわからないことを口走った】たまに起きるこの現象を何なのだろうか。

一人で踊り狂うサラ!!

驚異！1人で回り続けるカゲ！

解　説

それではどうしてこんな事態になったか？　詳しく図説しよう。まずこの現象が起きる条件は、1．特定のステージに行く。2．タイムアウトで試合を終える。の2つ。特定面は自分で調べるゲル。

群馬県　カールゴッチ／ジェフのライデンドロップはサンダー杉山の技らしい？

群馬県　カールゴッチ／VFには存在しない八極拳の技だって。邪悪鬼かぁ…

影丸がつれづれの世を語る　青白きほにゃら～　第7回

ハイドーモッ！　影の中に有りてしやまんうちに丸く転がりつつストーンズ。闇に蠢く草忍者の悲哀を一身に受けつつも、このコラムは雑誌を変えて今再び帰ってきたでござる。ワンフーの方々、喜んでくだされい。ではVF2になって私が新たに見せるパフォーマンスを幾つか流しましょうか。ゲルゲルゲル…　チャージ読者のみなさんはこの擬音を異様に感じているかも知れませぬが、これは今最新のモード。楽しいこと、苦しいこと、そして意識を失ったことを表現する手段でござる。

蝉時雨、桜の季節はもう終わり。

どうぞみなさん呼んでやって下さい。「青人間」と。歪んだ後頭部がね。

新勝ちポーズ「勝ったのでのけぞっていばる」は強パンチボタンで選択。

※このページは、セガの資料とは2ミリも関係なく、編集部の完全な創作です。

VF2、新勝ちポーズ発見か

新宿にて複数の目撃者

4月15日の"あの"騒ぎにもかかわらず、新宿西口は燃えていた。季節外れの世紀の大スクープ騒ぎで、スポット21（遊技場、深夜12時まで営業）は一時パニック状態へ。左の写真を参照頂ければおわかりかと思うが、すでに出し尽くしされたものと見られていた各キャラの勝ちポーズが、ここにきて新たに続々と新情報が編集部に寄せられ始めている。しかもそのバリエーションは無数にあり、当局を困惑させてる。あなたもぜひ新勝ちポーズを開発してみては。

「おねがいします！」勇気を出してアタックしてみた爺。

じじいの新ポーズには「愛の告白ポーズ」まであった。気に入った相手キャラに対し、つきあいを要請。このときは50歳近くも年下のパイにアタック。さて…？

「私も見ました。ありゃあどうかしてるっス」

K.O.
↑もちろん期待通り我らが4次元の漁師ジェッフィさんも手堅く押さえている。

~セクハラ一代男~　第46回
ジェフリーの フィッシャーマンズダイアリー

アイウィーム。オレが女好きだというウワサが港を石鹸しているようだが、オレが好きなのはカニとサタン鮫と青い魚だけだ。下の写真は全てねつ造なので信じるなよ！

第1話『妖術・鷹の目』鷹さえも操ってしまう漁師の不思議な超能力。ママハハ！

第2話『珍魚と私2』漁師は一度逃がした魚を必ず追いつめるという。神秘だ。

第3話『鋼鉄セクハラ』さわるとひんやり。だがジェフは鈍重なたわけ者だった。

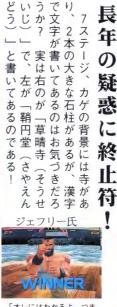
「オイ、ちょっとあの石見て見ろよ」「なんじゃ？」アッ、足がすべった！（またかよ）ゲルゲル、ゲル～

さやえんどう&そーせーじの謎

長年の疑惑に終止符！

7ステージ、カゲの背景には寺があり、2本の大きな石柱があるが、漢字で文字が書いてあるのはお気づきだろうか？　実は右のが「草晴寺（そうせいじ）」で、左が「鞘円堂（さやえんどう）」と書いてあるのである！

業界内にドス黒い波紋

この件について当局の特派員M&M'sは「うおーなぜだー」と声明を発表し、情報集中センターの拳ちゃんを困惑させた。これに対してVF2担当記者は、「またいつものAM2研のシャレ。こういう細かい部分にこだわるところに、開発現場の楽しげな雰囲気を感じる」とコメント。当局では、背景の寺の名前など、さほどゲーマーにとっては重要なことではないとの見方を強めている。しかし、「あの短い開発期間でよくもまぁ…」と驚嘆する業界関係者も多いようだ。

ジェフリー氏
「オレにはわかるよ。つまり"ビールのつまみに…"ということさ」額に何か…

影丸氏
WINNER
「バフィ～ンッ！　拙者も今の今まで知らなかったでござる」漢字読めんのか…

漁業新聞

発行所　東京都新宿区富久町1丁目5番地騎士魂塔武階郵便番号162
電話03-5379-0995
チャージへの偽善金振込口座魔物のポッケ

待ちハメに、
常にクリティカルヒッツをお約束します。
話題騒然　驚異の武器！
アッサリン棒
5.000ルーブル
鬼塚武器防具店

主な記事から

※このページは、セガの資料とは2ミリも関係なく、編集部の完全な創作です。

突然の死 SUDDEN DEATH

LAU

1面、ラウステージは音楽がカッコイイ。一番VF2らしいといえる？ 白けると風が吹いてくるぞ

SARAH

開発中は背景の天気は雷ではなく、夕焼けだった。ラウンドごとに変われればおもしろいよね

SHUN

頭上の橋は、無論ポリゴン。やはり背景はこのステージが1番イっちゃってますね

PAI

VF1のハイステージ、すごく好きだったんだけど、音楽が、今回のBGMは少し地味？

LION

「決闘勝負」と書いてあるらしい。万里の長城はいいが、おまえはフランス人じゃなかったか？

JEFFRY

ピッタリです。後ろのロシナンテ号といい、ショックを与えると落ちてくるヤシの実といい…

新 勝ちポーズ？ ゲル特集 ゲルゲル

はじめに

「漁業新聞」ではやり方を明記しなかったけど、ここに書きます。試合に勝った後、勝ちポーズを取るために画面が切り替わる瞬間の暗くなっている時に、何らかのキャンセルをかける！ これだけ。

AKIRA

アキラの超豪快な勝ちポーズ。大学の応援団でもここまでは…

SHUN

「僕と突き合って下さい！」この後じじいは本当に突き刺された。

SARAH

WOLF

上は実際にありそーなポーズ。左はスピンターンキックキャンセル

むふふ。上はアキラの援団ポーズと同じっすけど迫力不足。下はただのキック

PAI

左右とも下段キックのキャンセルによるもの。

●バーチャギャグ100連発●

SUDDEN DEATH
突然の死

KAGE

どうしても気になるのがやっぱり「草晴寺」と「鞘円堂」の石か。もしかして墓なのか～？

JACKY

この面も開発中は昼間だったようだ……。しかし何よりここには鳥がすみ着いている。丘の上に注目！

WOLF

開幕と同時に金網が地面からジャキーンと出てくる。この演出はどこかで見たような… 既視感かな？

AKIRA

八極拳の伝統を感じる闘技場？ 中央の獅子の像の背中についているのは灰皿ですか？

DURAL

水中で闘わされるデュラル面。抵抗の分だけ動きが遅れる。どうにかしてこの水、抜けないかなぁ…

CHICAGO

ジャッキーVSサラのときだけ現れる隠しステージ、シカゴ。カベのラクガキがおもしろいよ。

ゲル…

LION

PKキャンセルけだけでこんなに違いのでるリオンぼったま。

KAGE

RING OUT

すべてPKキャンセル。どうして同じ技でここまで差が出るのか？ それはやっぱり６０分の１秒ごとに描き変えられているモデル２の凄さってことになる。

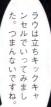
レバー前入れのPKだとキャンセルできる。下段キックでもOK。

こーゆー企画ではもっとも頼りになるオヤジのはずだったが、イマイチ不調。

JACKY

JEFFRY

LAU

WINNER

このポーズも２本目に決めればかなりおもしろかったと思うんすけどねぇ…。

捕虫網を持って野原に出よう

もうすっかり野山にはきれいな花が狂い咲き乱れ、日本中が花見バカの時期に襲われてますが、これからは山に出てピクニックとシャレこむのがかしこい魔物ってものです。変わらずチャージを支援して下さる読者のみなさんのために、絶滅の危機に瀕している貴重で珍しい虫をたっぷりお見せしたいと思い、今回の企画を発案しました。

蝉の一生

（幼虫）

（成虫）

影丸（オス）

ヒト科、テイルズ目
　体長１７８０mm
　体重６６０００g
　主に日本やエッグマン島に分布。生息地は草晴寺などの寺社の物影など。
出現期：７面。
鳴き声：「ほにゃら～」「ばぶぅー！」「修行がたりーん」「ばまい」「もっと忍法を積まなくては」など（地域によって他の虫との混合種あり）。
生態：日中は日陰などでつつましくうごめき、暗くなってから挑戦者と闘うことが多い。
卵の状態で越冬し、樹液などを吸って生きている。
好きな色：黄土色

ゲルゲルゲル…　どわあふ澤田です。日本でも稀にみる大型の蝉の生態は今まで全くといっていいほど明らかになっていませんでしたが、今回の徹底取材によりあらかたわかった。右のセミの素顔は、対戦でカゲが２０連勝するとその日は以後顔が見れるとさ。

成体（突然変異）

1P　2P

セミの生態・大公開！

普段なかなか見られないその隠された生態を完全解析！！

土下座

←カゲは礼儀正しい昆虫。試合の前後にはこうしてお互いに礼を取る。"親しき仲にも礼儀蟻"だね。

影分身

←ついに忍法らしい技をカゲが披露！名付けて「影分身」だそうだ。確かにハッキリとは見えないけど…

犬

←ニューバージョン基板では、針鼠弾を高速で連続入力すると、発情期の犬のような動きと鳴き声を出す。

八ッ墓村

←カゲが八ツ墓村で逆さまにされて埋められている。誰かが掘り出してあげないとあまりに不憫で…

登山カゲ

←そこに山がある。だからどうした？カゲは日々自問自答した。そしてついに出した結論が、この動きだった。

アキラもマネする

←べつに宿命のライバルではないが、アキラに針鼠弾バトルを申し込まれた。これは負けられぬわ。オイエ～

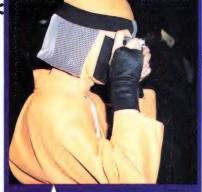
※このページは、セガの資料とは２ミリも関係なく、編集部の完全な創作です。

＊イベントで見かけたイカス影丸＊

影丸

●「撮影カゲ」・・？

ここでは世の中の色々なカゲに着目しよう。右の写真のセミカゲさんは、ＶＦ２の関東大会に来ていたコスプレ軍団の一人なのだが、極めて印象に残る行動をとっていたのでここに紹介しよう。コスチウムのデキはかなりのモノなのだが、彼女（女性だった）、カメラを常に持っていて他のコスプレイヤーたちの写真を撮りまくっていたのだ。自分も主役なのにあの行動… それ以後ウチの編集部では、「撮影カゲ」と呼ばれ高い評価を受けている。

撮影をお願いすると、さっそうと勝ちポーズをとってくれた。しかしすぐまた撮影に…

これが衝撃の瞬間だ！ 忍者さながらの滑らかなフッツワークで人垣をくぐりぬけ、お目当てのコスプレイヤーをガッチリ押さえる。う〜ん、実に味がある！ 「撮影カゲ」さんに乾杯！

リオン(オス)（学割あり）

仏科、蟷螂目（弱アラジン系）
体長１７１０mm　体重６１０００g
分布地域：リオン地方から中国にかけて
生息地：木陰（稀に木登りも）、岩影などに隠れる習性を持つため姿勢が低い。
出現期：５面
鳴き声：「いーん」「えいっ」「はぁっ」など
（フランス語は未だ喋ったのを確認されていない）
生態：リッチなので傍若無人だが、着ている物は救命胴衣と質素。

とう猛な肉食こんてふと言われる蟷螂。大きい物は体長２Mに達する。雌が雄を食べる！

このように、種の保存という大義名分のもとに、厳かな交尾が行われ、その副産物としてカマキリオン・ラファールは誕生し…

生意気な若僧は教育しないと気が済まないアキラさんは、その場連環腿でリオンをきつく叱りつけるのだった。あんたも若い頃は…

これが完全に成長した状態のリオン。幼虫期にちょっとした家庭の歪み、捻れがあったため少し口元が曲がり、目つきもイキっぱなし。

カマキリの生態

が　ちょ〜ん

双耳旋風

ゲルゲルゲル
僕に似たキャラは〜？

※お母さまへお願い
このページは、お子様がお食事中の時に読んであげて下さい。

ギョ！

このページに対する抗議・苦情などを、お待ちしております どしどしお寄せ下さい

※このページは、セガの資料とは２ミリも関係なく、編集部の完全な創作です。

SARAH CG LIVE
Sarah

SARAH CG LIVE

今回の表３は、巷で有名な双子サラの写真を、チャージや必本スーパーなどでおなじみＡＲＩＯＨ氏がスペシャル加工したＣＧだ。とりあえず一回見てくれ。

かなりすごいだろう。
現在最も旬なコスプレイヤーといえば、必然的にこの双子の姉妹になってしまう。現時点ではまだチャージとしてのアポはとってないのだが、お互いすでに存在は知ってるだろうからいいか。
今回のＶＦページは全て、ＴＲＡＰの新鋭デザイナーＪＡ２の手によるものだ。ゴキブリも彼のアイディアなので、怒りのファンレター待ってるぞ。あ、担当どわあふにもね。ゲルゲル。

サラのイヤリング
完全公開みな探そう。

Bryant

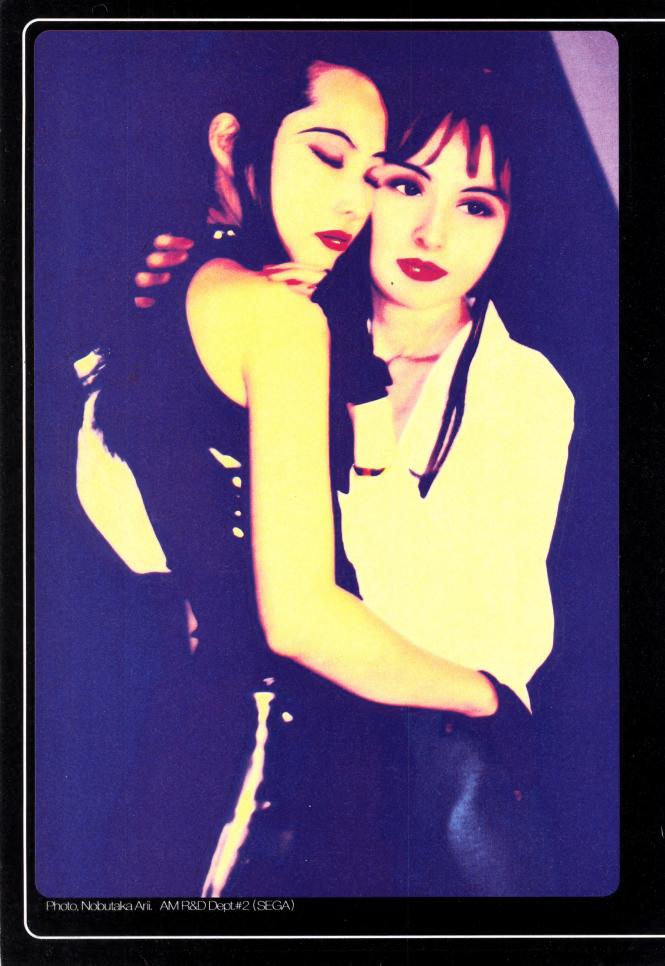
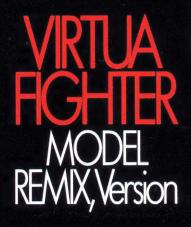
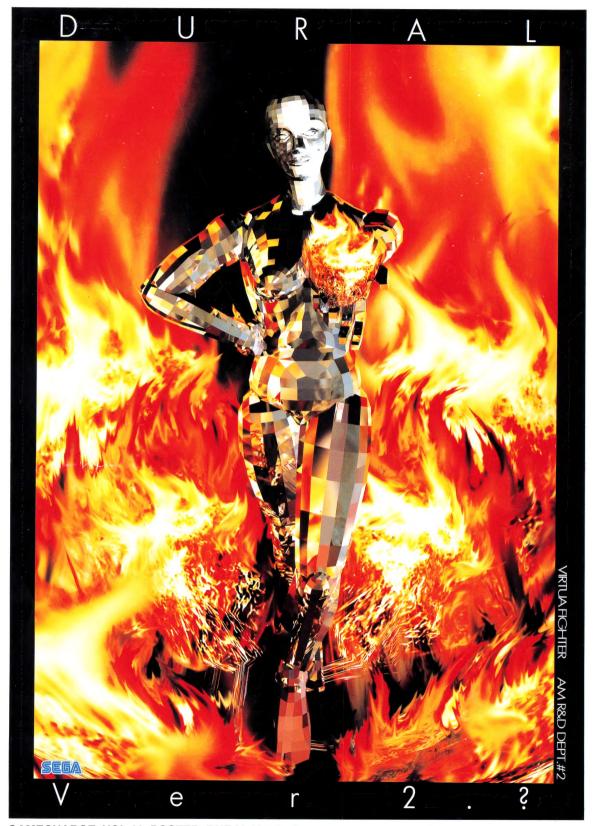
Photo, Nobutaka Arii. AM R&D Dept.#2 (SEGA)

SEGA

IN
THE
WORLD.

D U R A L

VIRTUA FIGHTER AM R&D DEPT.#2

SEGA

V e r 2 . ?

GAMECHARGE VOL,13 POSTER=DURAL-Ver 2 . ?

T1001518051002 雑誌コード01518-05 ●発行所 マガジンランド ●編 集 トラップ